COREL DRAW!

HALADÓKNAK

COMPUTERBOOKS

Most az amerikai piaccal egy időben nálunk *még* megtalálhatja az alábbi könyveket:

Robert D. Ainsbury
DOS SECRETS
900 oldal, 2 db lemezmelléklet

John Socha & Clint Hicks
DOS 5 COMPLETE HANDBOOK
616 oldal, 1 db lemezmelléklet

Chirstopher Van Buren
YOU CAN DO IT WITH DOS
256 oldal

Brian Livingston
WINDOWS 3.1 SECRETS
1024 oldal, 3 db lemezmelléklet

Christopher Van Buren
YOU CAN DO IT WITH WINDOWS
328 oldal

Brent D. Heslop & David F. Angell
WORD FOR WINDOWS Handbook
752 oldal

John Walkenbach & David Maguiness
EXCEL 4 FOR WINDOWS Handbook
600 odal

Gregory B. Salcedo & Martin W. Rudy
PARADOX FOR WINDOWS Handbook
600 oldal, 1 db lemezmelléklet

Greg Harvey
WORDPERFECT FOR WINDOWS
DOS to Windows Guide
328 oldal

Caroline M Halliday
PC SYSTEMS SECRETS
704 oldal, 2 db lemezmelléklet

Christopher Yavelow
MUSIC & SOUND BIBLE
1344 oldal

Dave Kosiur, Ph. D. & Nancy E. H. Jones
NETWORKING HANDBOOK
600 oldal

Lon Poole
GUIDE TO SYSTEM 7
384 oldal

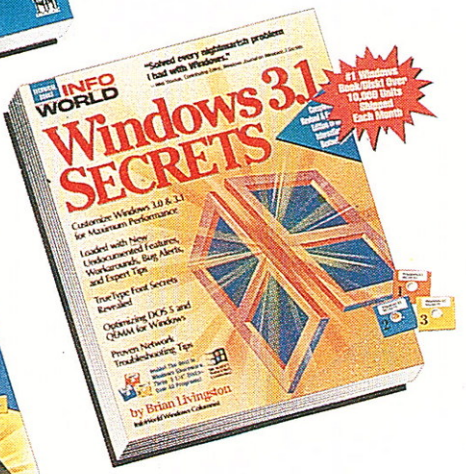
Jim Heid
COMPLETE MAC HANDBOOK
576 oldal

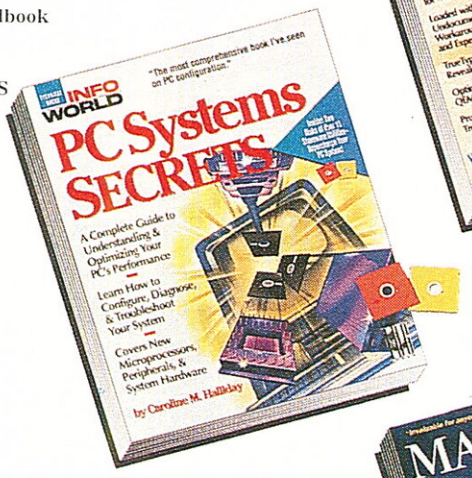
READ ME FIRST BOOK
(Editor: Jerry Borrell)
336 oldal

Bob Ryan
AMIGADOS 2
432 oldal

Louis R. Wallace
AMIGAVISION
368 oldal

A könyveket napi áron forgalmazzuk.





200 nap múlva *már* egy darab sem lesz, de figyelje *majd* új kínálatunkat is...

COMPUTERBOOKS

CORELDRAW!
HALADÓKNAK

SPÁNYIK BALÁZS

WEISZ TAMÁS

COMPUTERBOOKS
BUDAPEST, 1992

Lektor: Kis János

Kiadó: ComputerBooks Kiadói Kft
1126 Bp. Tartsay V. u. 12.
Tel:1751–564, Tel/fax:1753–591
Felelős kiadó: a ComputerBooks ügyvezetője
Borítógrafika: Székely Edith
ISBN:963 7642 37 4
AGRO-PRINT Kft. Gyál, 92-157
Felelős vezető: Tóth Antal

Kedves Olvasó!

Íme itt egy újabb CorelDRAW könyv! A kézirat leadásakor még "csak" a harmadik, de lehet, hogy mire az olvasó a kezébe kapja, addigra már még hátrább lesz a sorban. Talán egy kis magyarázatra szorul, hogy miért is fogtunk bele egy olyan könyv megírásába, amely egy elcsépelt vagy elcsépeltnek hitt témáról szól; ráadásul miért ilyen későn, hiszen mire a könyv megjelenik, már az új CorelDRAW verzió lesz a piacon.

Az első és legnyomósabb okunk az, hogy a CorelDRAW az egyike azon programoknak, amelyek nemzetközi szinten óriási karriert futottak be az utóbbi években. Köszönhető ez a program nagy tudásának, egyszerű kezelhetőségének és végül, de nem utolsósorban a Corel cég jó üzletpolitikájának.

Külföldön egyre-másra jelentek meg a jobbnál jobb könyvek, publicisztikák a programról. Ezzel szemben a Magyarországon eddig megjelent könyvek óriási lyukakat hagytak maguk után, nem is beszélve a szaksajtóról, ahol igen gyakran olvastunk olyan cikkeket, amelyek félrevezető információkat tartalmaztak. Tehát a téma még abszolút nincs elcsépelve!

Ebben a könyvben a program majd két éves használata során szerzett tapasztalatainkat szeretnénk közreadni. Bár a könyv címe "CorelDRAW haladóknak", azért gondoltunk azokra is, akik még csak most kezdenek ismerkedni a program kezelésével. Elsősorban nekik szól az első fejezet, amelyben teljes áttekintést próbáltunk nyújtani az összes fellelhető funkcióról. A többi fejezetben pedig olyan témákat részleteztünk, mint a nyomtatás, más programokkal történő együttműködés, betűkészletek készítése stb.

Magyarországon elsőként szeretnénk megvalósítani egy szolgáltatást: az olvasószolgálatot. Külföldön minden magára adó cég, ha kiad egy programot, akkor megszervez egy számítógépes adatbázist, úgynevezett BBS-t (Bulletin Board System). Ezeket telefonvonalon egy modem segítségével lehet elérni és ott levelet hagyni a problémákról; illetve ezeken a rendszereken megtalálhatók a program legfrissebb kiegészítései, javított változatai. Ilyen rendszerek Magyarországon is működnek, azzal a különbséggel, hogy nem cégek, hanem magánszemélyek kezében. Két ilyen rendszert neveznénk meg, amelyen biztos elérhet minket az Olvasó. Az egyik a VirNET Hungary BBS - amelyet lektorunk működtet - és egyike a legnépszerűbb magyar BBS-eknek. Ebből kifolyólag gyakran foglalt. A másik az Admiral's DataMine BBS, ami csak délután öttől reggel nyolcig működik, viszont könnyebben elérhető. Ezeken a BBS-eken hagyhat levelet bárki, akinek problémája van a CorelDRAW használatával. Szívesen veszünk minden építő jellegű kritikát is könyvünkkel kapcsolatban.

A szerzők

VirNET Hungary BBS:	115-4402 (9600,8,N,1)
Admiral's DataMine BBS:	115-4616 (9600,8,N,1)

Tartalomjegyzék

1. Alapok

1. A képernyő felépítése 1-3
2. A lap beállítása 1-4
3. A képernyő beállítása 1-6
4. Rajzelemek 1-8
4.1. Vonalak, görbék 1-8
4.1.1. Szabadkézi rajzolás 1-9
4.1.2. Bézier-görbék 1-10
4.1.3. Kép vektorizálása 1-10
4.2. Négyszögek, négyzetek 1-11
4.3. Ellipszisek, körök 1-11
4.4. Szövegek, szimbólumok 1-11
4.4.1. Sztringek 1-12
4.4.2. Paragrafusok 1-14
4.4.3. Szimbólumok 1-15
5. A nyíl ikon 1-15
5.1. Rajzelemek kijelölése 1-15
5.2. Nyújtás, nagyítás, kicsinyítés 1-16
5.3. Tükrözés 1-16
5.4. Mozgatás 1-17
5.5. Forgatás, döntés 1-17
5.6. Transzformációk törlése 1-18
6. Az alakító szerszám 1-18
6.1. Rajzelemek kiválasztása 1-18
6.2. Egyenesek, görbék alakítása 1-19
6.2.1. Csomópontok és szegmensek kiválasztása 1-19
6.2.2. Csomópont mozgatása 1-20
6.2.3. Kontrollpont mozgatása 1-20
6.2.4. A csomópontszerkesztő menü 1-20
6.3. Négyszögek alakítása 1-23
6.4. Ellipszisek alakítása 1-23
6.5. Szövegek, paragrafusok alakítása 1-24
6.5.1. Karakterek mozgatása 1-24
6.5.2. Betűtávolság változtatása 1-24
6.5.3. Szótávolság változtatása 1-25
6.5.4. Sortávolság változtatása 1-25
6.5.5. Karaktertulajdonságok változtatása 1-25
6.6. Pixeles képek alakítása 1-26
7. Nagyítás, kicsinyítés 1-26
7.1. Részlet kinagyítása 1-26
7.2. Előző nézet 1-26
7.3. Aktuális méret 1-26
7.4. Mindent a képernyőre 1-27
7.5. A teljes lap 1-27
8. Rajzelemek körvonala 1-27
8.1. A vonal alakja 1-28
8.1.1. A vonal típusa 1-28

8.1.2. A vonal végződése 1-29
8.1.3. A sarkok 1-30
8.1.4. A vonal lekerekítése 1-31
8.1.5. A vonal vastagsága 1-31
8.1.6. A toll alakja 1-32
8.1.7. A körvonal prioritása 1-32
8.2. A vonal színe 1-32
9. Rajzelemek kifestése 1-35
9.1. Nyitott és zárt rajzelemek 1-36
9.2. A festés színe 1-36
9.3. Kifestés pixeles mintával 1-36
9.4. Kifestés vektoros mintával 1-37
9.5. Átfolyásos kifestés (verlauf) 1-37
9.6. Kifestés PostScript textúrával 1-39
9.7. Kifestés szürke árnyalatokkal 1-39
9.8. Pixeles képek kifestése 1-40
10. A menük 1-40
10.1. FILE menü 1-40
10.1.1. Új rajz 1-40
10.1.2. Rajz megnyitása 1-40
10.1.3. Rajz elmentése 1-41
10.1.4. Import/Export 1-42
10.1.5. Rajz nyomtatása 1-42
10.1.6. A rajzfelület definiálása 1-42
10.1.7. A Control Panel megnyitása 1-42
10.1.8. Kilépés a programból 1-42
10.1.9. About CorelDRAW 1-43
10.2. EDIT menü 1-43
10.2.1. Undo, Redo 1-43
10.2.2. Művelet megismétlése 1-43
10.2.3. A clipboard használata 1-44
10.2.4. Rajzelemek megkétszerezése 1-45
10.2.5. Rajzelemek törlése 1-45
10.2.6. Stílus másolása 1-45
10.2.7. Szöveg javítása 1-45
10.2.8. Szövegek attribútuma 1-45
10.2.9. Az összes rajzelem kijelölése 1-45
10.3. TRANSFORM menü 1-45
10.3.1. Mozgatás (Move) 1-46
10.3.2. Elforgatás, döntés (Rotate & Skew) 1-46
10.3.3. Nyújtás, tükrözés (Strech & Mirror) 1-46
10.3.4. Transzformációk törlése 1-46
10.4. EFFECTS menü 1-46
10.5. ARRANGE menü 1-46
10.5.1. A rajzelemek sorrendje 1-47
10.5.2. Rajzelemek csoportosítása 1-47
10.5.3. Rajzelemek kombinálása 1-47
10.5.4. Rajzelemek átalakítása görbékké 1-48
10.5.5. Rajzelemek igazítása 1-48
10.5.6. Szöveg görbére illesztése 1-49
10.5.7. Szöveg kiigazítása 1-49
10.5.8. Szöveg kiegyenesítése 1-50

10.6. DISPLAY menü 1-50
10.7. SPECIAL menü 1-50
10.7.1. Szövegek gyors kicserélése 1-50
10.7.2. Minta és vonalvégződés készítése 1-50
10.7.3. Alapbeállítások 1-51

2. Effektusok

1. Burkológörbe (Envelope) 2-2
2. Perspektíva 2-5
3. Átmenetek készítése 2-7
4. Kihúzás 2-10

3. Együttműködés más programokkal

1. Clipboardkezelés 3-2
1.1. Copy, Cut és Paste 3-2
1.2. Windows-képernyő elmentése 3-4
2. Kapcsolat a külvilággal (Import, Export) 3-5
3. Formátumok 3-8
3.1. CorelDRAW 2.01 és CorelDRAW 1.XX formátum 3-8
3.2. AutoCAD DXF formátum 3-9
3.3. CorelTRACE formátum 3-11
3.4. Adobe Illustrator AI, EPS formátum 3-12
3.5. Bitmap formátumok (BMP, PCX, TIFF) 3-13
3.6. Computer Graphics Metafile (CGM) formátum 3-14
3.7. GEM formátum 3-15
3.8. HPGL formátum 3-17
3.9. IBM PIF (GDF) formátum 3-20
3.10. MAC PICT formátum 3-22
3.11. Lotus PIC formátum 3-24
3.12. Encapsulated PostScript (EPS) formátum 3-24
3.13. Windows Metafile (WMF) formátum 3-26
3.14.WordPerfect (WPG) formátum 3-26
3.15. Egyéb formátumok 3-27
3.15.1 SCODL (SCD) formátum 3-28
3.15.2. VideoShow PIC formátum 3-28
4. Külső konvertáló programok 3-28

4. Ami a FONT-okról fontos

1. WFN BOSS 2.01T 4-2
1.1. A WFN BOSS használata 4-4
1.2 WFN BOSS opciók (az OPTIONS menü) 4-6
1.2.1. Font File Info... 4-7
1.2.2. AutoInstall 4-7
1.2.3. Compress Fonts 4-8

1.2.4. Reinstall Fonts! 4-8
1.2.5. Convert All! 4-8
1.2.6. Set Kern... 4-8
1.3. Nevek 4-9
1.4. Betűstílusok összefűzése 4-10
1.5. Betűkészlet-információk tárolása 4-11
2. Konverziók 4-12
2.1. Adobe Type 1 formátum 4-12
2.2. Agfa Compugraphic formátum 4-13
2.3. BitStream formátum 4-13
2.4. DigiFont formátum 4-13
2.5. Readable PostScript formátum 4-13
2.6. Substitution (csak PostScript) 4-14
2.7. Z-Soft Type Foundry 4-14
3. Szimbólumok és betűkészletek exportálása 4-14
3.1. Előkészületek, tudnivalók 4-15
3.2. Készítsünk egy karaktert! 4-15
3.3. Az új karakterek használata 4-22

5. Az INI állományok titka

1. Mi is az az INI? 5-2
2. A WIN.INI 5-2
3. A CORELDRW.INI 5-2
3.1. [CDrawConfig] 5-3
3.2. [CorelDrwFonts] 5-7
3.3. [CorelDrivers] 5-8
3.4. [CorelHPGLPenColor] 5-8
3.5. [CDrawImportFilters] 5-8
3.6. [CDrawExportFilters] 5-9
3.7. [CorelDrwSymbols] 5-9
3.8. [MOSAIC] 5-10
3.9. [CorelTRACE] 5-11

6. Nyomtatás

1. Általános tudnivalók 6-2
2. Amire érdemes odafigyelni 6-5
3. Sorozatnyomtatás 6-6

7. Tippek és trükkök

1. Átlátszó szövegek 7-2
2. Átfolyásos kifestés másképp 7-3
3. A "smooth" effektus 7-4
4. Spirál rajzolása 7-5
5. Kitakarás 7-8

8. CorelDRAW 3.0

1. Rendszerfeltételek 8-2
2. Installálás 8-2
3. Változások a képernyőn 8-3
4. Szerszámok 8-4
5. Menük 8-5
5.1. FILE menü 8-5
5.2. EDIT menü 8-7
5.3. EFFECTS menü 8-8
5.4. TEXT menü 8-8
5.5. ARRANGE menü 8-10
5.6. DISPLAY menü 8-11
5.7. SPECIAL menü 8-11

Függelék

Múlt, jelen, jövő A
A CorelDRAW és a Windows 3.1 B
Alávágás C
Szimbólumkönyvtár D
CorelDRAW betűkészletek E
Vonalvégződések F

CORELDRAW!

1. lecke

PC-AKCIÓ!

Gépvásárlási lehetőség 10 havi kamatmentes részletfizetésre!

Vásárlói csoportokat szervezünk a következő kategóriákban:

I. AT számítógép monitorral, már 4.300,- Ft-os havi részletre

II. 25 Mhz-es 286-os, 40 MB HDD, 14"-os mono VGA monitorral csak 7.100,- Ft/hó

III. 386-os professzionális konfiguráció, Super VGA monitorral 9.900,- Ft/hó

Lehetőség egyéni kiegészítésekre! 12 hónap garancia!

Áraink az ÁFA-t már tartalmazzák!

Tagszervezőknek akár INGYEN IS !!!

További információ:
PC VÁSÁRLÓI KLUB
1149 Budapest,
Nagy L. kir. út 141.
Tel.: 183-1982

VÍRUS TERMINÁTOR

183 -1982

Ha nem működik számítógépe, ha működés közben szokatlan dolgokat észlel, ha programjai, adatai megsérülnek vagy eltűnnek és szüksége van segítségre, hívja a **VÍRUS TERMINÁTOR** csoportot!

Budapest, XIV. ker. Nagy Lajos kir. u. 141. Tel.: 183-1982

Jumbo Print Design Stúdió

1149 Budapest,
Nagy L. kir. u. 141.
Tel.: 183-1982

- névjegyek
- szórólapok
- cégjelzéses levélpapírok
- öntapadós tikettek
- meghívók készítése
- kéziratok szedése, tördelése
- cégemblémák tervezése
- teljeskörű nyomdaipari szolgáltatások

Alapok

1. A képernyő felépítése 1-3
2. A lap beállítása 1-4
3. A képernyő beállítása 1-6
4. Rajzelemek 1-8
4.1. Vonalak, görbék 1-8
4.1.1. Szabadkézi rajzolás 1-9
4.1.2. Bézier-görbék 1-10
4.1.3. Kép vektorizálása 1-10
4.2. Négyszögek, négyzetek 1-11
4.3. Ellipszisek, körök 1-11
4.4. Szövegek, szimbólumok 1-11
4.4.1. Sztringek 1-12
4.4.2. Paragrafusok 1-14
4.4.3. Szimbólumok 1-15
5. A nyíl ikon 1-15
5.1. Rajzelemek kijelölése 1-15
5.2. Nyújtás, nagyítás, kicsinyítés 1-16
5.3. Tükrözés 1-16
5.4. Mozgatás 1-17
5.5. Forgatás, döntés 1-17
5.6. Transzformációk törlése 1-18
6. Az alakító szerszám 1-18
6.1. Rajzelemek kiválasztása 1-18
6.2. Egyenesek, görbék alakítása 1-19
6.2.1. Csomópontok és szegmensek kiválasztása 1-19
6.2.2. Csomópont mozgatása 1-20
6.2.3. Kontrollpont mozgatása 1-20
6.2.4. A csomópontszerkesztő menü 1-20
6.3. Négyszögek alakítása 1-23
6.4. Ellipszisek alakítása 1-23
6.5. Szövegek, paragrafusok alakítása 1-24
6.5.1. Karakterek mozgatása 1-24
6.5.2. Betűtávolság változtatása 1-24
6.5.3. Szótávolság változtatása 1-25
6.5.4. Sortávolság változtatása 1-25
6.5.5. Karaktertulajdonságok változtatása 1-25
6.6. Pixeles képek alakítása 1-26
7. Nagyítás, kicsinyítés 1-26
7.1. Részlet kinagyítása 1-26
7.2. Előző nézet 1-26
7.3. Aktuális méret 1-26
7.4. Mindent a képernyőre 1-27
7.5. A teljes lap 1-27
8. Rajzelemek körvonala 1-27
8.1. A vonal alakja 1-28
8.1.1. A vonal típusa 1-28
8.1.2. A vonal végződése 1-29
8.1.3. A sarkok 1-30
8.1.4. A vonal lekerekítése 1-31
8.1.5. A vonal vastagsága 1-31
8.1.6. A toll alakja 1-32
8.1.7. A körvonal prioritása 1-32
8.2. A vonal színe 1-32
9. Rajzelemek kifestése 1-35
9.1. Nyitott és zárt rajzelemek 1-36
9.2. A festés színe 1-36
9.3. Kifestés pixeles mintával 1-36
9.4. Kifestés vektoros mintával 1-37

9.5. Átfolyásos kifestés (verlauf) 1-37
9.6. Kifestés PostScript textúrával 1-39
9.7. Kifestés szürke árnyalatokkal 1-39
9.8. Pixeles képek kifestése 1-40
10. A menük 1-40
10.1. FILE menü 1-40
10.1.1. Új rajz 1-40
10.1.2. Rajz megnyitása 1-40
10.1.3. Rajz elmentése 1-41
10.1.4. Import/Export 1-42
10.1.5. Rajz nyomtatása 1-42
10.1.6. A rajzfelület definiálása 1-42
10.1.7. A Control Panel megnyitása 1-42
10.1.8. Kilépés a programból 1-42
10.1.9. About CorelDRAW 1-43
10.2. EDIT menü 1-43
10.2.1. Undo, Redo 1-43
10.2.2. Művelet megismétlése 1-43
10.2.3. A clipboard használata 1-44
10.2.4. Rajzelemek megkétszerezése 1-45
10.2.5. Rajzelemek törlése 1-45
10.2.6. Stílus másolása 1-45
10.2.7. Szöveg javítása 1-45
10.2.8. Szövegek attribútuma 1-45
10.2.9. Az összes rajzelem kijelölése 1-45
10.3. TRANSFORM menü 1-45
10.3.1. Mozgatás (Move) 1-46
10.3.2. Elforgatás, döntés (Rotate & Skew) 1-46
10.3.3. Nyújtás, tükrözés (Strech & Mirror) 1-46
10.3.4. Transzformációk törlése 1-46
10.4. EFFECTS menü 1-46
10.5. ARRANGE menü 1-46
10.5.1. A rajzelemek sorrendje 1-47
10.5.2. Rajzelemek csoportosítása 1-47
10.5.3. Rajzelemek kombinálása 1-47
10.5.4. Rajzelemek átalakítása görbékké 1-48
10.5.5. Rajzelemek igazítása 1-48
10.5.6. Szöveg görbére illesztése 1-49
10.5.7. Szöveg kiigazítása 1-49
10.5.8. Szöveg kiegyenesítése 1-50
10.6. DISPLAY menü 1-50
10.7. SPECIAL menü 1-50
10.7.1. Szövegek gyors kicserélése 1-50
10.7.2. Minta és vonalvégződés készítése 1-50
10.7.3. Alapbeállítások 1-51

Akik már dolgoztak a CorelDRAW 2.0 vagy 2.01 verziójával, vagy olvasták Kenczler Mihály könyvét, nyugodtan ugorják át ezt a fejezetet. Nekik szinte biztosan nem mond semmi újat, bár előfordulhat, hogy még ők is találnak itt néhány érdekességet. Azok pedig, akik csak most kezdenek el foglalkozni a CorelDRAW-val, javasoljuk, olvassák el figyelmesen, mert a későbbiekben ezekre az alapokra fogunk építkezni.

A továbbiakban a CorelDRAW szó verziószám nélkül a 2.0-ás, illetve a 2.01-es verzióra vonatkozik. Könyvünkkel egy időben várható a 3.0-ás verzió megjelenése. A legfontosabb újításokról szól a nyolcadik fejezet.

1. A képernyő felépítése

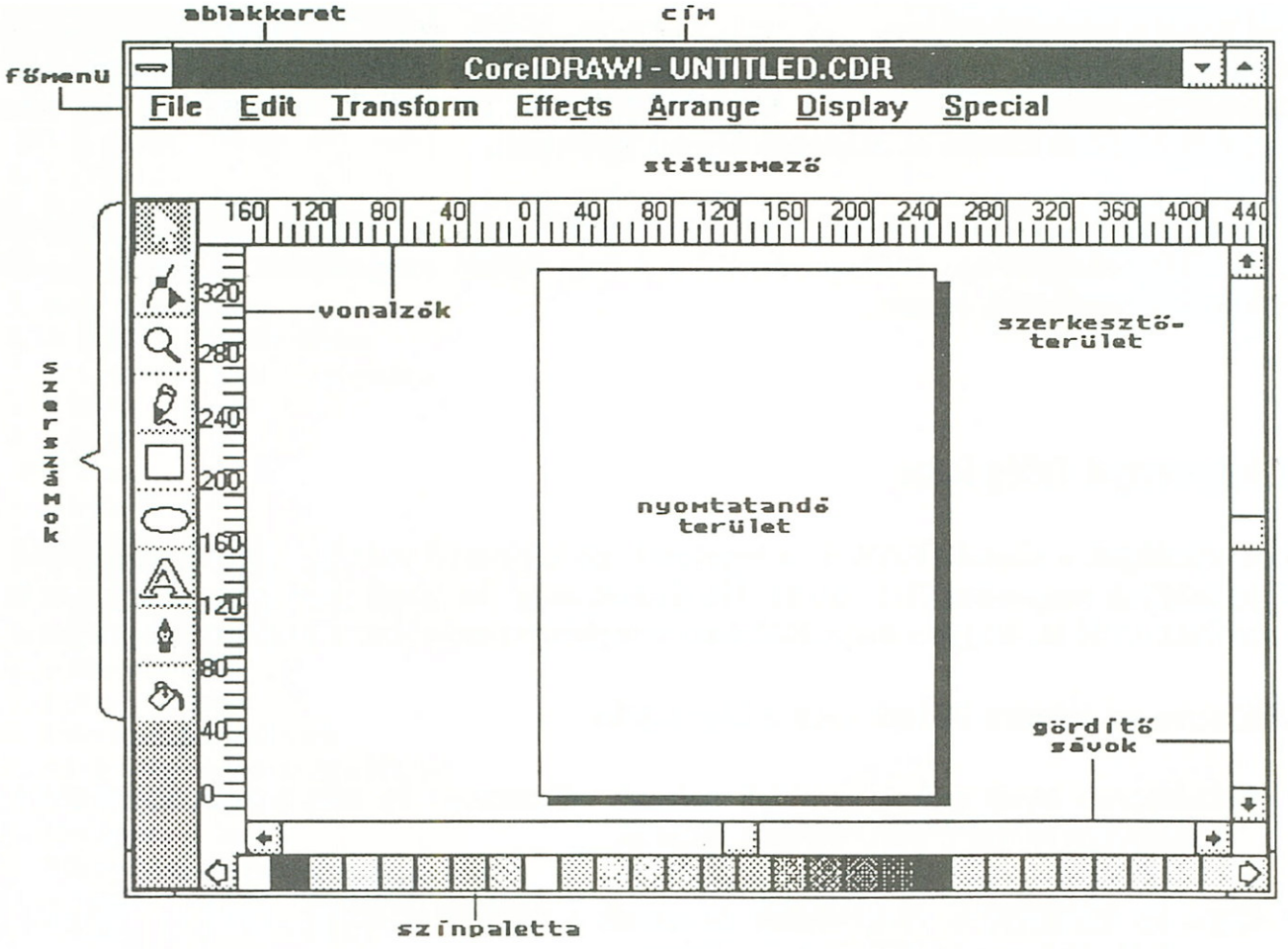
Amikor elindítjuk a CorelDRAW-t, a bejelentkező képernyő után a program szerkesztő képernyőjén találjuk magunkat (1-1. ábra). Ne ijedjen meg, ha önnél nem teljesen így néz ki, később szó lesz arról is, hogyan tudja átállítani a legkényelmesebbre a képernyő kijelzéseit.

Vegyük sorra mi minden látható ezen a képernyőn:

- **Ablakkeret**: ezzel tudjuk az ablak méretét változtatni, ha más programot is akarunk a CorelDRAW-val párhuzamosan futtatni.
- **Cím**: itt láthatjuk a programnak és annak a rajznak a nevét, amelyen éppen dolgozunk (indításkor "UNTITLED.CDR").
- **Főmenü**: hét menüpontot látunk itt. Ezek mindegyike ún. legördülő menü, azaz bármelyik kiválasztásakor egy-egy újabb menü jelenik meg.
- **Státusmező**: a legfontosabb információk kijelzésére szolgál az éppen rajzolt vagy kiválasztott rajzelemről (illetve rajzelemekről).
- **Szerszámok**: a kilenc ikon a rajzolást, illetve a rajzelemek tulajdonságainak kiválasztását segíti.
- **Szerkesztőterület**: ezen a területen lehet rajzolni, illetve a rajzelemeket elhelyezni.
- **Nyomtatandó terület**: csak ezen a bekeretezett területen levő rajzelemek fognak a kinyomtatott rajzon megjelenni. Ez kisebb, mint a szerkesztőterület.
- **Gördítő sávok**: ezekkel lehet a szerkesztőterületet vízszintesen vagy függőlegesen elmozdítani.

Ezek azok az elemek, amelyek minden esetben láthatók. Ezeken kívül van még néhány ki- és bekapcsolható lehetőség, mégpedig:

- **Részletes megtekintés ablaka**: a szerkesztéskor csak a kép vázlatát látjuk, de ezen a képet is szemügyre vehetjük. Viszont jelentősen lelassítja a kirajzolás sebességét, ezért csak nagyon gyors gépen javasoljuk a használatát.



1-1. ábra

- **Vonalzók és szálkeresztek:** a rajzelemek pontosabb megrajzolását és elhelyezését segítik.

- **Rácsok és segédvonalak:** szintén a rajzolást és a rajzelemek pontos elhelyezését segítik.

- **Színpaletta:** a rajzelemek körvonalának és kitöltésének színét lehet segítségével gyorsan változtatni.

2. A lap beállítása

A kinyomtatandó lap méretét, orientációját (irányát) és színét a *Page Setup* menüben lehet beállítani (1-2. ábra).

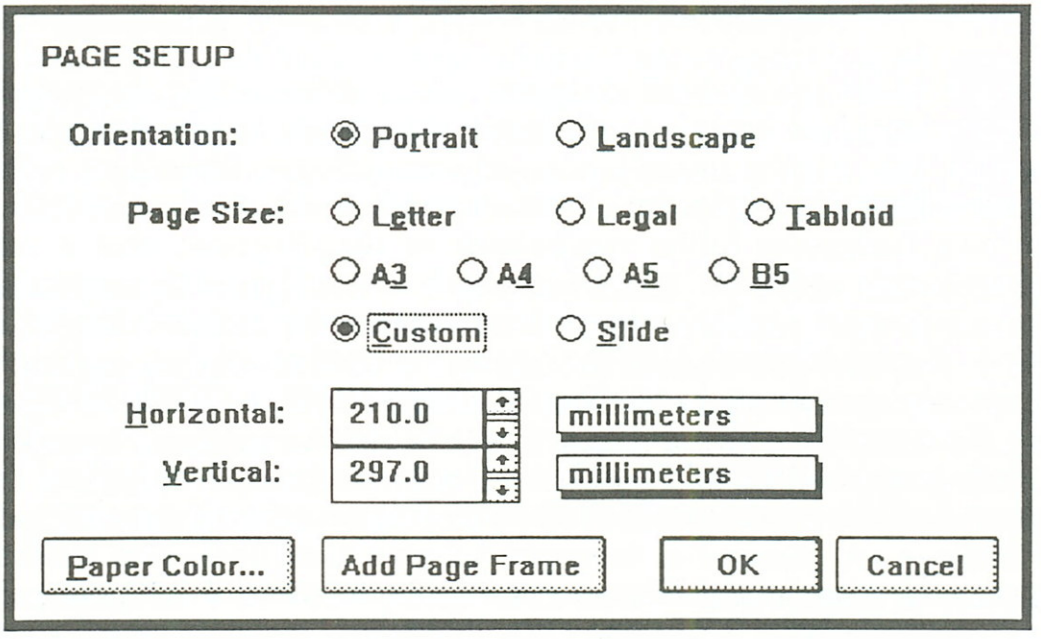
- **Orientáció:** a lap lehet álló (Portrait) vagy fekvő (Landscape).

- **Lapméret:** nyolc előre definiált szabványméretből választhatunk, illetve lehetőségünk van ezektől eltérő méret beállítására is. Az első hét méretről (Letter, Legal, Tabloid,

illetve A3, A4, A5 és B5) nem sokat lehet mondani, ezek nemzetközileg elfogadottak. A *Slide* (dia) méretet akkor kell kiválasztani, ha az elkészült képet majd diára akarjuk fotózni. A CorelDRAW ekkor a lap magasság-szélesség arányát 0,67-re, a lap méretét pedig 186,2 mm x 279,4 mm állítja.

Letter	215.9 mm x 279.4 mm
Legal	215.9 mm x 355.6 mm
Tabloid	279.4 mm x 431.8 mm
A3	297.0 mm x 240.0 mm
A4	210.0 mm x 297.0 mm
A5	148.0 mm x 210.0 mm
B5	182.0 mm x 257.0 mm
Slide	186.2 mm x 279.4 mm

Ha valamilyen más lapméretre van szükség, akkor a *Custom*-ot kell kiválasztani. Ezután a vízszintes és a függőleges méreteket lehet a kis ablakokban megadni. Ha a mértékegységet kijelző kis ablakra klikkelünk, akkor négyféle mértékegység közül választhatjuk ki a nekünk éppen megfelelőt. Ezt a négy mértékegységet (inch, milliméter, pica & nyomdai pont és Didot-féle pont) használhatjuk a későbbiekben bármilyen méret vagy távolság megadására.



1-2. ábra

- **Lapszín**: ugyanolyan menüből választhatjuk ki a lap színét, mintha bármely rajzelem körvonalának vagy kitöltöttségének színét adnánk meg. Ami természetes is, hiszen a lap nem más, mint egy négyszög, amelynek mérete megegyezik a lap méretével.

A menüben még egy lehetőséget találunk. Ez a keret hozzáadása, vagyis egy papír nagyságú négyszög hozzáadása a rajzhoz. Nagyon kellemes például olyan esetekben, amikor egy, a lap

méretével megegyező vagy azzal arányos (annak százalékosan megadható törtrészényi) négyszögre van szükségünk.

A lapbeállítás menüjét akkor is elérhetjük, ha bárhol a lap keretén (valahol a lap árnyékán) kétszer klikkelünk.

3. A képernyő beállítása

A képernyő beállításán a következő segédeszközök be- és kikapcsolását, illetve ezen eszközök beállítását értjük:

- **Vonalzó**: a képernyő tetején és a bal oldalán található. Segítségével számszerűen lehet megmondani, hol is vagyunk jelenleg a lapon. Be- és kikapcsolni a *DISPLAY Show Rulers* menüben tudjuk. Hogy a vonalzó milyen mértékegységben mutatja a távolságokat, azt a rácssűrűségnél változtathatjuk meg.

- **Státusmező**: az éppen rajzolt vagy a kijelölt rajzelem(ek) tulajdonságait jelzi. Ha csak egy elem van kijelölve (vagy éppen rajzoljuk), akkor az arra az elemre legjellemzőbb tulajdonságokat látjuk. Ha több elemet jelöltünk ki, vagy a kijelölt elem több rajzelem csoportosításával jött létre, akkor az elemek számát látjuk. Be- és kikapcsolása a *DISPLAY Show Status Line* menüponttal történhet. Nem érdemes kikapcsolni, mert munka közben innen nyerhetjük a legtöbb információt.

- **Segédrács**: ha pontosan akarunk dolgozni, akkor előfordulhat, hogy nem tudjuk szabadkézzel biztosítani az egyes rajzelemek méretének, helyének precíz beállítását. Ilyenkor jó, ha igénybe vesszük a segédrácsot. Ennek lépésközét a *DISPLAY Grid Setup* menüben tudjuk megadni. A rács lépésközét rácspont per mértékegységben adhatjuk meg, mégpedig külön vízszintesen és függőlegesen, ahol a mértékegység a lapméretnél már említettek közül bármelyik lehet. Ugyanebben a menüben lehet az origó - a nullapont - helyét is megváltoztatni. Ez alapesetben a lap bal alsó sarkában található. A segédrácsot a *DISPLAY Snap To Grid* menüpont segítségével lehet be- és kikapcsolni, ezt kicsit gyorsabban is elvégezhetjük a CTRL-Y billentyűkombinációval. Ha a segédrács be van kapcsolva (a bal felső sarokban a koordináták alatt látható *Snap to grid* felirat jelzi), akkor a kurzor rácspontról rácspontra "ugrál". A segédrácsot beállító menüt úgy is elérhetjük, hogy a vonalzó bármely pontján kétszer klikkelünk.
  A legnagyobb rácssűrűség 72 pont per inch (ez körülbelül 2,8 pont per milliméter), azaz két pont távolsága 0,35 mm.
  Az origó helyét úgy is meg tudjuk változtatni, hogy a kurzort felvisszük a bal felső sarokba, a vízszintes és a függőleges vonalzó találkozásához, ott megnyomjuk és lenyomva tartjuk az egér bal gombját. Így - az egér gombját lenyomva tartva - elviszszük oda, ahova az origót szánjuk, és akkor elengedjük az egér gombját. Ettől kezdve ez lesz az origó, ami például a Venturából már ismerős megoldás.

- **Segédvonalak**: a segédrácson kívül a segédvonalak használata teheti még pontossá az objektumok elhelyezését. A segédvonalak használhatók a segédráccsal együtt és anélkül is. A segédvonalakra történő igazítást a *DISPLAY Snap To Guidelines* menüponttal lehet ki- és bekapcsolni. Segédvonalat létrehozni a *DISPLAY Guidelines*

Setup menüben lehet. Itt megadhatjuk a segédvonal vízszintes vagy horizontális pozícióját. Új segédvonalat létrehozni az *Add*-re klikkelve lehet. A feleslegessé vált segédvonalakat a *Delete* funkcióval lehet kitörölni, míg a *Next* funkcióval nézhetjük meg, hogy eddig milyen segédvonalakat definiáltunk. Úgy is definiálhatunk segédvonalat, hogy a függőleges vagy vízszintes vonalzóra mutatva megnyomjuk az egér bal gombját, majd az egeret addig mozgatjuk jobbra (vagy lefelé), amíg a vonal a helyére nem kerül. A segédvonlakat törölni is tudjuk hasonló módon; ha a vonalakat a fentebb leírt módon "visszatesszük". Ha már van a képernyőn segédvonalunk, akkor a *DISPLAY Guidelines Setup* menüt hamarabb is elérhetjük: kétszer klikkelve valamelyik segédvonalra. Egy időben egyszerre maximum ötven segédvonal lehet a képernyőn.

- **Színpaletta**: a képernyő alján található; ennek segítségével tudjuk a kijelölt objektum(ok) körvonalának és kitöltésének szinét megadni. Ebben az esetben csak a már előre definiált színeket használhatjuk. Ha a színre mutatva az egér bal gombját nyomjuk meg, akkor az objektum(ok) kitöltöttségének, ha a jobb gombot, akkor a körvonalának a színét adjuk meg. Be- és kikapcsolása a *DISPLAY Show Color Palette* menüpont kiválasztásával történhet, de javasoljuk, hogy ne kapcsolják ki, mert az esetek többségében az objektumok színét ezen a palettán keresztül adjuk meg (hacsak nem fekete-fehérben dolgozunk).

- **Részletes megtekintés**: két módon lehet megnézni a véglegesnek tekinthető képet. Teljes képernyőn (ekkor csak ez látszik) vagy osztott képernyőn (akkor egyszerre látszik a szerkesztő képernyő és a részletes megtekintés). Ilyenkor azt a képet látjuk, ami a végeredmény lesz, amit kinyomtatunk, lefényképezünk, levilágítunk stb. Illetve két dolog hiányzik a képernyőről, amit csak kinyomtatva láthatunk: a PostScript textúrakitöltés és az ún. *Halftone* effektus. Ezt a két lehetőséget csak a PostScript kimenettel rendelkezők tudják kihasználni.
  Ha teljes képernyős megtekintést választunk, akkor a szerkesztő lapon látható rajzelemekről kapunk részletes rajzot, kivéve ha azt csak a kiválasztott objektum(ok)ról kértük.
  Osztott képernyős megjelenítés esetén kérhetünk egy külön szerszámkészletet a részletes megjelenítéshez. A készlet három ikont tartalmaz, egy ugyanolyan nagyítót, mint amilyen a szerkesztőhöz is tartozik (erről majd még lesz szó), a másik két ikon segítségével pedig azt jelölhetjük ki, hogy a képernyő vízszintesen vagy függőlegesen legyen-e kettéosztva. Ha ezt a szerszámosládát kérjük, akkor a képernyő két részéhez külön-külön gördítősáv fog tartozni, mivel a részletes megjelenítés ablakában más területet is kinagyíthatunk, mint amit a szerkesztőben kiválasztottunk.
  A részletes megjelenítéshez még két kapcsoló is tartozik. Az egyikkel az automatikus újrarajzolást, a másikkal pedig azt tudjuk beállítani, hogy a részletes megjelenítéskor az összes rajzelem kirajzolódjon-e vagy csak a kiválasztott(ak). Ha az automatikus újrarajzolást kikapcsoljuk, akkor csak abban az esetben frissíti fel a részletes kirajzolást, ha az egérrel azon a területen klikkelünk egyet. Ha azt kapcsoljuk be, hogy csak a kiválasztott rajzelemeket rajzolja ki, akkor természetesen csak az aktív objektum, illetve objektumok fognak kirajzolódni. A felfrissítés hiánya azonban zavaró is lehet.
  A teljes képernyős megjelenítést a *DISPLAY Full Screen Preview* funkcióval vagy az F9-cel; az osztott képernyős megjelenítést a *DISPLAY Preview*-val vagy a SHIFT-F9-cel; a részletes megjelenítéshez tartozó szerszámosládát a *DISPLAY Preview Toolbox*-szal; illetve hogy mindent vagy csak a kiválasztott rajzelemet raj-

zolja, azt a *DISPLAY Preview Selected Only*-val; az automatikus újrarajzolást pedig a *DISPLAY Auto-Update*-tel választhatjuk ki.

- **Bitmapek kirajzolása**: a CorelDRAW elsődlegesen vektoros képekkel dolgozik. Hogy bitmapes képet is betölthetünk, az csak egy plusz szolgáltatás (a CorelDRAW nem is igen támogatja az ilyen képek használatát). Mivel ez igen periférikusan kezelt téma, ezért nem is igen fordítottak figyelmet arra, hogy a bitmapes képeket gyorsan ki tudja rajzolni. Sok esetben ez zavaró lehet, ezért lehetőség van arra, hogy ezeket a képeket ne is rajzoltassuk ki. Ha a *DISPLAY Show Bitmaps*-et kikapcsoljuk, sok időt megtakaríthatunk.

- **Képernyő újrarajzolása**: néhány esetben előfordulhat, hogy a CorelDRAW valamiért nem rajzolja újra a szerkesztő képernyőt. Ebben az esetben a *DISPLAY Refresh Wire Screen* menüpont kiválasztásával kérhetjük a képernyő újrarajzolását. Ugyanezt a hatást a CTRL-W lenyomásával is elérhetjük.

- **Lap árnyéka**: néhány esetben - például ha a lapnak közvetlenül a bal szélére vagy az aljára rajzolunk - zavaró lehet a lap "árnyéka", a fekete csík. Ezt a *SPECIAL Preferences* menün belül a *Show Page Border* kikapcsolásával tüntethetjük el.

- **Rajzolás megszakítása**: szintén a *SPECIAL Preferences* menün belül állíthatjuk be, hogy az újrarajzolás ideje alatt a billentyűzetről vagy az egérrel kiadott parancsokra a program reagáljon-e, vagy csak a kép teljes kirajzolása után kezdjen el ránk figyelni. Ezt az *Interruptable display* kapcsolóval változtathatjuk meg, de szerintünk kellemesebb, ha ez állandóan be van kapcsolva, mert elképzelhető, hogy egyes bonyolultabb rajzok esetén - főleg lassúbb gépeken - akár perceket is igénybe vehet az újrarajzolás.

4. Rajzelemek

Akármilyen képet kezdünk el készíteni, az első lépés mindig a rajzelemek hozzáadása a rajzhoz. Minden bonyolult ábra ezekből az egyszerű rajzelemekből épül fel. Mik is ezek az egyszerű rajzelemek? A CorelDRAW mindössze az alábbi négy alap rajzelemet ismeri: egyenes és görbe vonalak, négyszögek, ellipszisek és szövegek.

4.1. Vonalak, görbék

A szerszámosládából kiválasztjuk a ceruzát, amivel egyenes és görbe vonalakat tudunk rajzolni. Kiválasztva az ikont - a helyzettől függően - három dolgot csinálhatunk. Rajzolhatunk egyeneseket és görbéket, ezt hívjuk szabadkézi vagy freehand üzemmódnak. Készíthetünk ún. Bézier-görbéket és végezhetünk bitmap-vektorosítást is. A ceruzát kétféleképpen tudjuk kiválasztani. Ráklikkelünk a ceruza ikonra, vagy megnyomjuk az F5 billentyűt. A rajzolás szinte valamennyi paraméterét a *SPECIAL Preferences* menüben, a "vonalak és görbék" (*Lines & Curves*) pontot kiválasztva tudjuk beállítani. Mik ezek a paraméterek?

- **Freehand Tracking**: azt szabályozza, hogy a program mennyire kövesse pontosan a szabadkézi rajzolást, amikor kiszámolja a Bézier-görbéket. Kis érték esetén (1-3 pixel) nagyon rövid görbék jönnek létre; nagy érték beállításakor (6-10 pixel) viszont a program csak nagyvonalúan követi az egér mozgását.

- **Autotrace Tracking**: ezzel állíthatjuk be, hogy bitmap vektorosításakor a program mennyire pontosan kövesse a pixeles kép körvonalát. Kis számot megadva (1-3 pixel) az így létrejövő Bézier-görbék nagyon pontosan, esetleg túl pontosan, míg nagyobb számot megadva (6-10 pixel) lazábban fogja a CorelDRAW körberajzolni a képet. Hogy mikor milyen számra van szükségünk, azt általában Öveges professzor módszerével tudjuk megállapítani: kipróbáljuk, majd gondolkodunk.

- **Corner Threshold**: ezzel a paraméterrel azt a küszöböt adhatjuk meg, aminek alapján a CorelDRAW meghatározza, hogy milyen típusú sarkot definiáljon. Kis érték esetén hegyesebb, nagyobb érték esetén pedig kerekítettebb sarkok jönnek létre.

- **Straight Line Threshold**: itt azt szabályozhatjuk, hogy milyen hosszú szakaszokat definiáljon a CorelDRAW egyenesnek, illetve görbének. Kis érték esetén inkább görbe lesz, míg nagyobb szám esetén ugyanolyan hosszúságú szakasz már egyenes lesz.

- **Autojoin**: azt határozzuk meg, hogy milyen közel kell lennie a kurzornak egy csomóponthoz, hogy az újabb szakaszt (görbét) még hozzá kapcsolja.

- **Constrain Angle**: ha lenyomva tartjuk a CTRL billentyűt, akkor egyenes rajzolása esetén a kisebb eltéréseket a CorelDRAW még helyesbíti. Így tudunk például ténylegesen vízszintes vagy függőleges vonalat rajzolni. Ez az érték mondja meg, hogy hány fokonként "fordulhat el" egyenesünk.

- **Drawing Mode**: a rajzolás módját állíthatjuk be: szabadkézi vagy Bézier.

- **Curve Flatness**: görbéink darabosságát állíthatjuk be. Összetett görbék újrarajzolása és kinyomtatása elég hosszadalmas lehet. Itt határozhatjuk meg, hogy a CorelDRAW milyen szépen rajzolja ki ezeket. A "belövés" idején érdemesebb a gyorsabb kirajzolást (*Draft*) választani; míg a végső állapotban már jobb visszakapcsolni a normális állapotra. De ha köztes állapotot kívánunk elérni, akkor használhatjuk a *Custom*-ot.

Most pedig nézzük, hogy a beállítások elvégzése után hogyan tudunk rajzolni.

4.1.1. Szabadkézi rajzolás

Ott tartottunk, hogy kiválasztottuk a szerszámosládából a ceruzát. Most a státusmezőben azt kell látnunk, hogy *Drawing in Freehand Mode...*. (Ha esetleg nem így lenne, akkor állítsuk be a *Preferences* menüben.) A kurzort a szerkesztőlapra mozgatva átvált keresztre. Mozgassuk a keresztet oda, ahol el akarjuk kezdeni a rajzolást. Ez az a pont, ahol még meggondolhatjuk, hogy egyenest vagy görbét szeretnénk-e.

Ha egyenest szándékozunk rajzolni, akkor klikkeljünk egyet (vagyis nyomjuk le az egér bal gombját és engedjük is el rögtön) és vigyük a kurzort az egyenes végpontjába. Ha csak egy egyenest akartunk rajzolni, akkor újra klikkeljünk egyet. Ha egyenesek sorozatát, összefűzött

egyeneseket akarunk rajzolni, akkor a végpontban kettőt klikkeljünk és vigyük tovább a kurzort.

Miközben mozgatjuk az egeret, nyomjuk le a CTRL billentyűt! Ebben az esetben ún. kényszerített egyeneseket rajzolhatunk. Azaz az egyenesek a vízszintessel mindig a *Preferences* menüben beállított értéknek egész számú többszörösét fogják bezárni.

Ha görbét akarunk rajzolni, akkor nyomjuk le az egér bal gombját, és lenyomva tartva mozgassuk az egeret a görbe végpontjáig. Ha úgy látjuk, hogy rövid lett, a végpontra (illetve a végponthoz olyan közel, amilyen értéket a *Preferences* menüben az *Autojoin*-nál megadtunk) klikkelve folytathatjuk a görbe rajzolását.

A görbe rajzolása közben, ha úgy találnánk, hogy valahol elrontottuk, nem kell rögtön az egészet törölni. Lenyomva tartva az egér gombját lenyomjuk a SHIFT billentyűt is, és mindkettőt nyomva tartva visszafelé elkezdjük kitörölni a hibás görbe szakaszt. Ha elengedjük a SHIFT-et, folytathatjuk a rajzolást.

4.1.2. Bézier-görbék

Amikor kiválasztjuk a ceruzát, a státusmezőben megjelenik a *Drawing in Bézier Mode...* (ha nem, akkor állítsuk be ezt az üzemmódot a *Preferences* menüben). Ebben az üzemmódban is tudunk egyenest rajzolni, mégpedig majdnem ugyanúgy, ahogy azt az előbb már elmondtuk. A különbség mindössze annyi, hogy nem kell kétszer klikkelni a szakaszok végén.

Vigyük a keresztet a görbe kezdőpontjába. Nyomjuk meg és tartsuk nyomva az egér bal gombját, ekkor egy csomópont jön létre. Nyomva tartva a gombot mozgassuk az egeret abba az irányba, amelyikbe a kontrollpontokat szántuk. A görbe legelső csomópontjához minden esetben szimmetrikus kontrollpontok fognak tartozni. Hogy ezeket pontosan tudjuk elhelyezni, ezért itt is használható a CTRL billentyű. Ha az első csomópont megfelelő, akkor engedjük el a gombot, és mozgassuk a kurzort a következő pontba. Itt nyomjuk meg és tartsuk nyomva az egér bal gombját, ekkor létrejön a második csomópont. Ezt ismételgessük, amíg a görbénk a megfelelő formát nem mutatja.

4.1.3. Kép vektorizálása

Mielőtt elmondanánk, hogyan is lehet ezzel az eszközzel vektorizálni egy pixeles képet, két kérdést tisztázni kell. Az egyik: miért is kell egy képet vektorizálni? A CorelDRAW nem igazán támogatja az ilyen típusú képeket, mondhatnánk, inkább csak megtűri. Ha végiggondoljuk a program koncepcióját, teljesen igaza is van. Ha egy képet nagyítunk, kicsinyítünk, forgatunk, szóval ha megpróbáljuk alakítani, akkor annak jelentősen romlik a minősége, hiszen információk vesznek el. A CorelDRAW pedig vektorgrafikus elemekkel dolgozik. Ha tehát pixeles képre van szükségünk, akkor két dolgot tehetünk vele. Vagy használjuk, mint hátteret (nem piszkáljuk), vagy megpróbáljuk olyan formátumra hozni, amivel már tovább tudunk dolgozni. Ezt pedig csak vektorizálással érhetjük el. A másik kérdés az, hogy miért nem a CorelTRACE programmal dolgozunk? Nos, a CorelTRACE a teljes képet vektorizálja (több-kevesebb sikerrel), de előfordulhat, hogy nem kell a teljes kép, csak egy részlete. Vagy az is előfordult már, hogy a CorelTRACE-nek nem igazán sikerült olyan formára hozni a képet, amilyent mi elvártunk tőle, ezért választottuk a félautomata vektorizálást.

Először is betöltjük a képet, hogy mi módon és milyen képet, azt a későbbiekben fogjuk tárgyalni. Hogy a képet is lássuk, ne csak a keretét, jó ha a már említett módon beállítjuk a bitmapes képek megjelenítését. Utána kinagyítjuk a képnek azt a részletét, amelyiket szeretnénk átalakítani. Majd kijelöljük a képet; valahova a keretére klikkelünk a nyíllal. Kiválasztjuk a ceruzát, de meglepő módon nem az eddig ismert keresztet fogjuk látni, hanem olyant, amelynek a jobb oldalán még egy rövid szaggatott vonal jelenik meg. A státusmezőben pedig az *AutoTrace* kijelzést látjuk. A kurzort vigyük a vektorizálandó vonal bal oldalára, majd klikkeljünk egyet. A CorelDRAW ezek után elindul ebből a pontból jobbra és megkeresi az első nem háttérszínű pontot. Ha nem talált ilyent, akkor ezt hibajelzés formájában a tudomásunkra hozza, majd vár a folytatásra. Ha viszont talál, akkor ezt egy görbe kezdőpontjának tekintve elindul felfelé jobbra, hogy az így megtalált felület körvonalát végigjárja. Hogy milyen szorosan követi a körvonalat, azt a *Preferences* menüben beállított *Autotrace Tracking* értéke fogja meghatározni. Ezt a néhány lépést ismételve tudjuk vektorizálni a kép kívánt részletét.

Mint már említettük, ha nem sikerül rögtön, azaz nem éppen úgy néz ki az így rajzolt kép, mint az eredeti, nem szabad rögtön kétségbe esni. A képet egy kicsit retusálni kell, vagy próbálkozhatunk a követési pontosság változtatásával is.

4.2. Négyszögek, négyzetek

Ha négyszöget akarunk rajzolni, akkor klikkeljünk a négyszög ikonra, vagy nyomjuk meg az F6 billentyűt. Utána mozgassuk a kurzort oda, ahova az egyik sarkot szánjuk, majd nyomjuk meg az egér bal gombját és lenyomva tartva mozgassuk a kurzort a négyszög átellenes sarkába, és ott engedjük el a gombot. Ha négyzetet akarunk rajzolni, akkor a CTRL billentyűt tartsuk lenyomva a rajzolás alatt. Ha a SHIFT-et lenyomjuk, akkor a kezdéskor kijelölt pont nem a négyszög (négyzet) sarokpontja lesz, hanem a középpontja.

4.3. Ellipszisek, körök

Ha ellipszisre van szükségünk, akkor válasszuk ki az ellipszis ikont vagy nyomjuk meg az F7 billentyűt. A rajzolás menete ezek után megegyezik a négyszögeknél elmondottakkal. Azaz: a kezdőpontot kijelöljük, majd az átellenes végpontig húzzuk a kurzort. A CTRL billentyű lenyomásával kört rajzolhatunk. A SHIFT billentyűvel pedig itt is a középpont kijelölését végezhetjük el. A későbbiekben szó lesz arról is, hogy még az sem mindegy, melyik irányba rajzoljuk meg az ellipszist.

4.4. Szövegek, szimbólumok

A CorelDRAW egyik legjobban kihasználható objektumai a szövegek. A programhoz több mint 150 betűtípust adnak és lehetőség van ezek bővítésére is. Nekünk például jelenleg több mint 400 fajta betűnk van és ezek szinte kivétel nélkül a teljes magyar abc-készletet tartalmazzák (tehát az összes ékezetes betű, még az ő és az ű is megtalálható bennük).

A CorelDRAW-ban szöveget kétféle képpen lehet bevinni. Az egyik a sztring, a másik a paragrafus. Mind a kettőnek van előnye és hátránya. A sztringek nagy előnye az alakíthatóságuk. Ezekkel az objektumokkal mindent meg lehet csinálni, amit a CorelDRAW összes többi

rajzelemével, viszont csak 250 karakterből állhatnak. A paragrafusok 4000 karaktert tartalmazhatnak, de a rajtuk végrehajtható műveletek száma eléggé korlátozott. Ezért azt javasoljuk, hogy amennyiben nincs valami különleges ok rá és a szöveg 250 karakternél rövidebb, akkor használjuk a sztringet. Például cím és reklámszedésnél ennek használaltát javasoljuk.

A CorelDRAW ezen a kettőn kívül a szimbólumokat is itt kezeli, ezért ezekkel is ez az alfejezet foglalkozik. Mik is azok a szimbólumok? Kis, stilizált, előre elkészített képek, amiket könnyen fel tudunk használni rajzainkban. A CorelDRAW-hoz körülbelül 3000 szimbólumot adnak. Ezeket a D mellékletben lehet megtekinteni.

4.4.1. Sztringek

Klikkeljünk a szöveg ikonra (ez egy nagy A betű), vagy nyomjuk meg az F8 billentyűt. Vigyük a keresztet oda, ahova igazítani szeretnénk a sztringet, majd klikkeljünk egyet. Ekkor nyílik egy dialógusablak, ahol a sztring paramétereit beállíthatjuk (1-3. ábra).

Az ablak felső felét elfoglaló keretbe lehet a szöveget begépelni. Ha többsoros szöveget akarunk bevinni, nyomjunk egy ENTER-t a sor végén. A szöveg paramétereit az ablak alsó felén található kapcsolókkal tudjuk változtatni.

- **Igazítás**: most a felkínáltak közül csak négyet használhatunk ki: balra, jobbra, középre vagy sehova. Ezzel határozzuk meg, hogy a szövegnek melyik pontja legyen a kijelöléskor megadott.

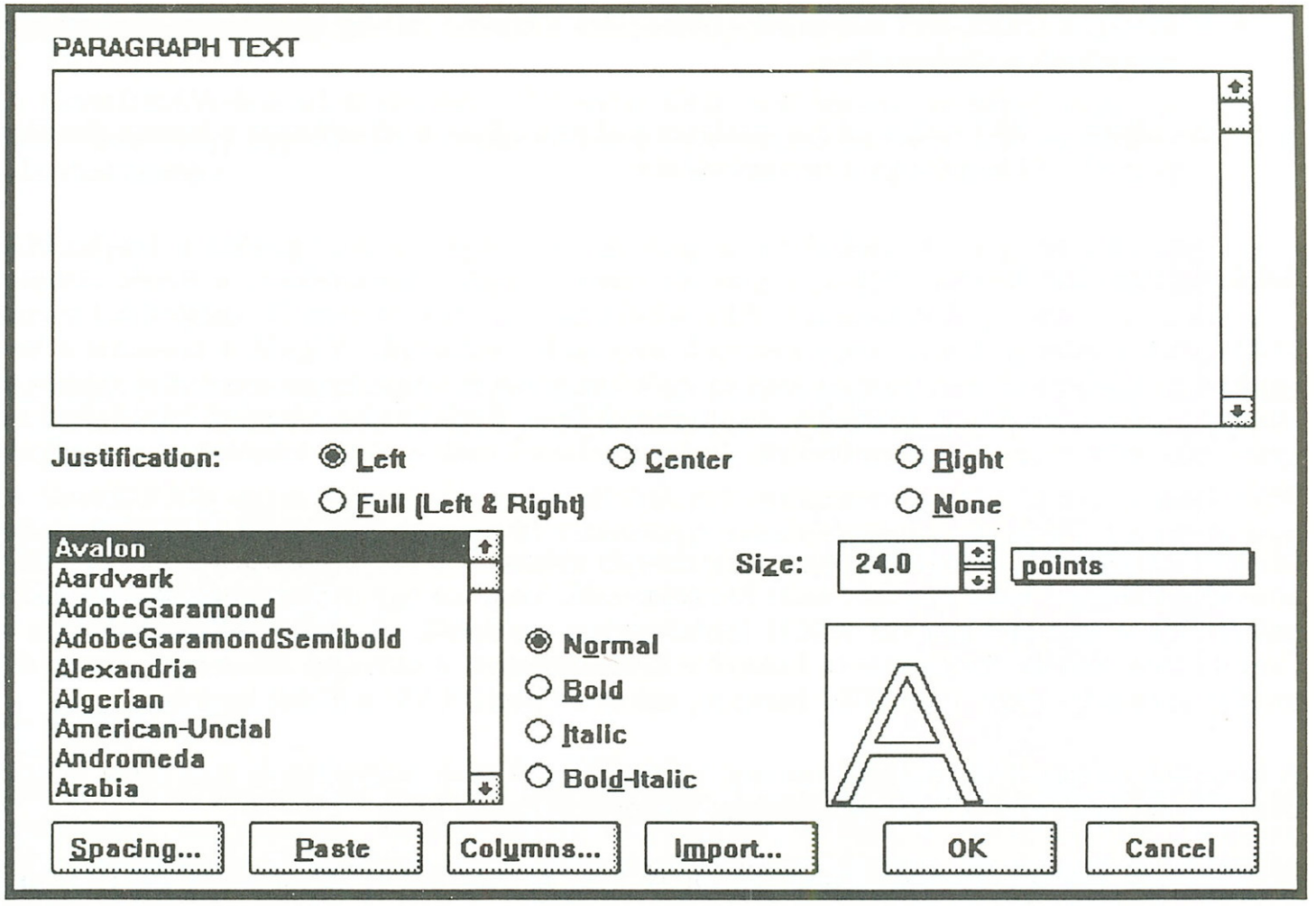
- **Méret**: a szokásos négy mértékegységben tudjuk megadni a betű méretét. Arra azért felhívnánk a figyelmet, hogy ez nem a begépelt betűk mérete lesz, hanem a nyomdászoknál használt betűméret. Ez az érték csak akkor igaz, ha a kinyomtatáskor 100%-os méretet nyomtatunk. A betű méretét 0,7-től 1440 pontig lehet beállítani (azaz körülbelül 0,25-től 504 milliméterig).

- **Betűtípus**: a CorelDRAW alá beinstallált betűtípusok közül név szerint tudjuk kiválasztani a nekünk éppen megfelelőt, illetve a jobb oldalon láthatjuk is az éppen aktív betűfajtát. A Corel cég nem a nyomdászatban megszokott betűneveket használja.

- **Betűstílus**: ha a kiválasztott betűtípusból többféle stílus is van, akkor ezekkel a kapcsolókkal választhatjuk ki a megfelelőt (a kiválaszthatók sötétebbek).

- **Közök**: négy távolságot lehet itt változtatni, de ezeknél kötöttek a mértékegységek. A karakterek és a szavak közötti távolságot em-ben (azaz a nagy M betű szélessége az egység), illetve a sorok és a bekezdések közötti távolságot a betű méretéhez viszonyítva. Az így beállított értékek elmenthetők mint alapbeállítás (*Save as Default*).

Lehetőség van a szöveget egy szövegszerkesztőből is átvenni a Windows beépített funkciójával. A kívánt szöveget kijelöljük és bevisszük az ún. clipboardba. Átlépünk a CorelDRAW-ba és kiválasztjuk a szöveg funkciót, majd itt a *Paste*-ra klikkelünk vagy megnyomjuk a SHIFT-INS billentyűt.



1-3. ábra

Ha nem a clipboardon keresztül visszük be a szöveget, akkor ismernünk kell a szövegbevitelnél használható billentyűket.

- **Backspace**: törli a kurzortól balra levő karaktert.
- **Delete**: törli a kurzor alatt levő karaktert vagy a kijelölt szövegrészt.
- **Nyilak**: a kurzort a megadott irányba mozgatják.
- **HOME/END**: a sor elejére/végére ugrik.
- **PGUP/PGDN**: a szöveg elejére/végére ugrik.

Illetve még használhatjuk a Windows clipboardot is:

- **Kivágás**: a szöveget az egér segítségével kijelöljük. A kurzort a kijelölendő szöveg elejére visszük és ott lenyomjuk az egér bal gombját. Így mozgatjuk az egeret a kívánt szöveg végéig, ezalatt a szöveg inverzbe vált. Ha lenyomjuk a SHIFT-DEL billentyűkombinációt, a kijelölt szövegrész eltűnik és a clipboardban jelenik meg.

- **Másolás**: a CTRL-INS billentyűkombinációra a kijelölt szöveg ugyan nem tűnik el, de megjelenik a clipboardban.

- **Beszúrás**: az INS billentyű lenyomására a clipboardban levő szöveget a kurzor aktuális pozíciójától bemásolja a szövegterületre.

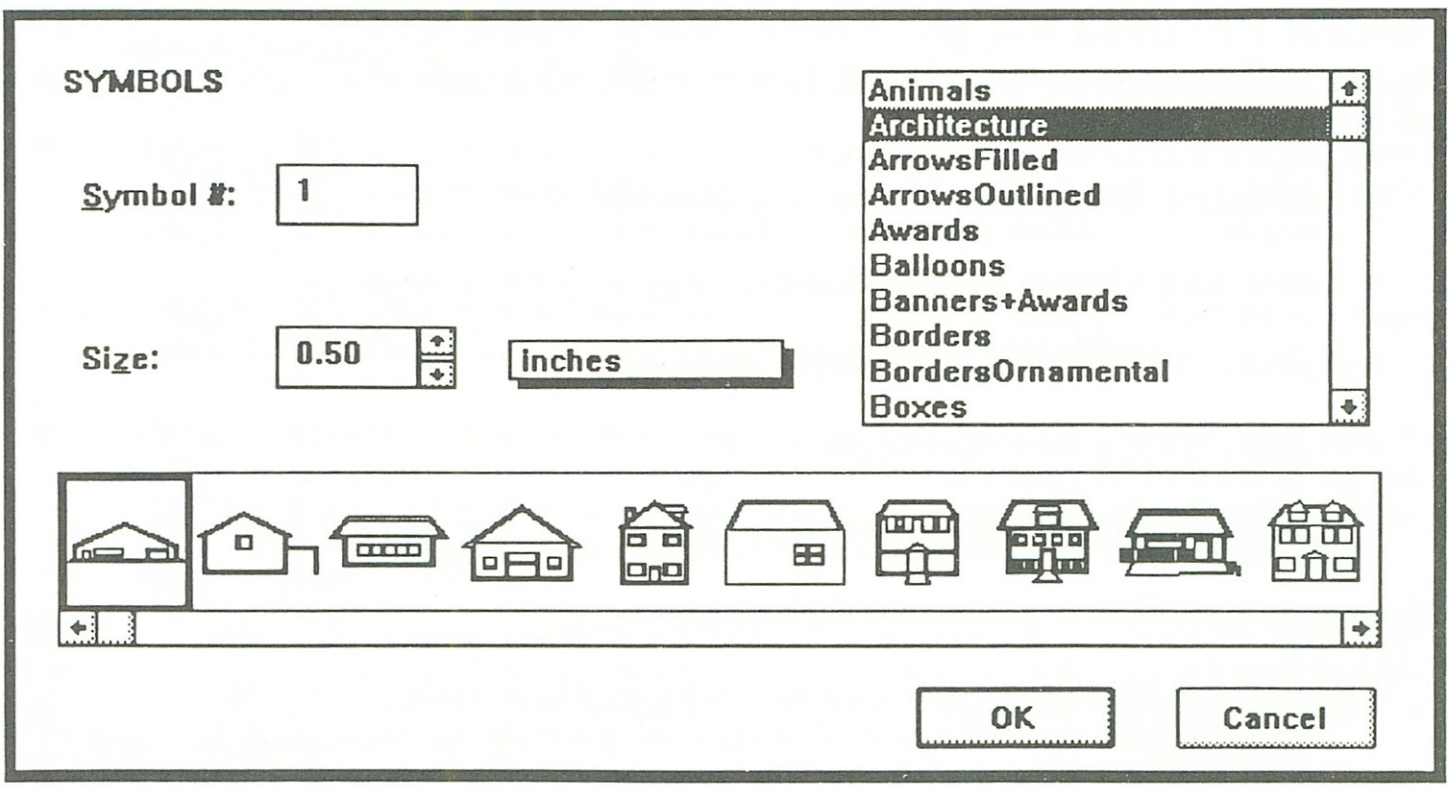
4.4.2. Paragrafusok

Klikkeljünk a szöveg ikonra, vagy nyomjuk meg az F8 billentyűt. Vigyük a keresztet a bekezdés bal felső sarkába. Nyomjuk meg az egér bal gombját, majd lenyomva tartva vigyük a kurzort a bekezdés jobb alsó sarkába, és ott engedjük el. Ettől kezdve a bevitel lehetőségei ugyanazok, mint a sztringnél említettek. Ezért mostantól csak a többi lehetőséget vizsgáljuk meg.

Mint már említettük, a legfőbb plusz a karakterek száma, 250 helyett 4000. Miután így már hosszabb szöveget lehet kezelni, ezért kényelmesebb lehet ezt egy szövegszerkesztővel elkészíteni. Ha a szöveget normál ASCII formátumban mentettük el, akkor felhasználhatjuk a CorelDRAW-ban is. Az *Import*-ra klikkelve kiválaszthatjuk a szöveges állományt. Ha az állomány hosszabb lenne, mint 4000 karakter, akkor a CorelDRAW a többit levágja.

A hosszabb szöveget kívánságunk szerint a CorelDRAW több oszlopban is meg tudja jeleníteni. Ezt az "oszlopok" (*Columns*) keretre klikkelve adhatjuk meg.

Ha a szöveg bevitele közben kétszer nyomjuk meg az ENTER-t, akkor ezzel azt jeleztük, hogy új paragrafus kezdődik.



1-4. ábra

4.4.3. Szimbólumok

A CorelDRAW-hoz adott szimbólumkönyvtár több mint háromezer képet tartalmaz több témakörben. Hogy egy-egy képet hamarabb meg lehessen találni, ezért a D mellékletben közöljük valamennyit.

Klikkeljünk a szöveg ikonra, vagy nyomjuk meg az F8 billentyűt. Vigyük a kurzort arra a pontra, ahová a szimbólumot szánjuk. Nyomjuk meg a SHIFT billentyűt és azt lenyomva tartva klikkeljünk. Ezután megjelenik a szimbólumokhoz tartozó dialógusablak (1-4. ábra).

Az ablak jobb felső sarkában található listából kiválaszthatjuk a témakört, míg az alsó ablakban a konkrét szimbólumot. Méretét pedig a szokásos négy mértékegységben adhatjuk meg.

A CorelDRAW egyes változatai nem installálják automatikusan mindegyik szimbólumkönyvtárat. Az ötödik fejezetben ismertetjük valamennyi szimbólumkönyvtár és a hozzájuk tartozó .WFN állományok nevét.

5. A nyíl ikon

Ezt az eszközt nagyon sok mindenre használhatjuk. Ezzel jelöljük ki a rajzelemeket; és ezzel nyújthatjuk, nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, forgathatjuk, dönthetjük, mozgathatjuk, másolhatjuk, tükrözhetjük őket. Éppen azért, mert ilyen sokoldalú eszköz, az elérését is jelentősen megkönnyítették. Egyrészt elérhető természetesen a nyíl ikonra klikkelve, másrészt a SPACE megnyomásával. Ha a nyíl az aktív, akkor a SPACE megnyomására az előtte használt eszközt választhatjuk ki. Vagyis a SPACE-szel, mint egy kapcsolóval változtathatjuk a rajzoló eszközeinket és a nyilat.

5.1. Rajzelemek kijelölése

Ahhoz, hogy egy rajzelemet kijelöljünk, elegendő a körvonalára klikkelni. Onnan tudjuk, hogy a rajzelem aktív, hogy az objektum körül nyolc sötét négyzet jelenik meg és a státusmezőben láthatjuk az objektum legfontosabb adatait. Ha a már aktív objektumra még egyszer klikkelünk, akkor a sötét négyzetek helyett nyolc nyilat látunk. (Hogy a négyzetek, illetve a nyilak mit jelentenek, arról hamarosan szó lesz.)

Amennyiben több rajzelemet akarunk kijelölni, nyomjuk le és tartsuk nyomva a SHIFT billentyűt, és így klikkeljünk a kívánt objektumokra. Ha valamelyiket kétszer választanánk így ki, akkor az eltűnik a kiválasztottak közül. Ha egynél több rajzelemet választottunk ki, akkor a státusmezőben a kijelölt elemek számát fogjuk látni.

Több rajzelemet úgy is ki tudunk választani, ha a nyíllal négyzetet húzunk a kijelölendő elemek köré. Vagyis a szerkesztő lapon valahol megnyomjuk az egér bal gombját, és lenyomva tartva húzunk egy négyzetet. Azok az objektumok aktívakká válnak, amelyek teljes egészében ezen a négyszögön belül vannak. Ezeket a lehetőségeket (SHIFT és a négyszög) kombinálhatjuk is.

Előfordulhat olyan eset is, hogy egy rajzelemre nem tudunk rámutatni, mert egy vagy több másik elem takarja. Ekkor használhatjuk a TAB, illetve a SHIFT-TAB billentyűket. Ezek a következő, illetve az előző rajzelemeket választják ki.

Ha úgy gondoljuk, hogy a kijelölésre még sincs szükség - például: csak a szöveg betűtípusára voltunk kíváncsiak -, akkor csak klikkeljünk egy üres területre.

5.2. Nyújtás, nagyítás, kicsinyítés

Ha kijelöltünk egy vagy több rajzelemet és azt (vagy azokat) a nyolc négyzet veszi körül, akkor lehetőségünk van a rajzelem(ek) méretének megváltoztatására.

Ha vízszintesen akarjuk megnyújtani a rajzelemet, akkor mozgassuk a kurzort a bal vagy jobb oldali négyzetre. Amikor a kurzor keresztre vált, nyomjuk meg az egér bal gombját és tartsuk lenyomva. Ezután az egér mozgatásával tudjuk oldal irányban nyújtani, zsugorítani az objektumot. A leendő méretet egy szaggatott vonalú négyszög jelöli. Ha számszerűen is kíváncsiak vagyunk a méretváltozásra, akkor ezt a státusmezőben olvashatjuk le.

Ha függőlegesen kívánjuk az objektumot megnyújtani vagy összenyomni, akkor ezt ugyanezzel a módszerrel tehetjük meg, azzal a különbséggel, hogy most az alsó vagy a felső négyzetet kell kiválasztani.

Ha azt szeretnénk, hogy az objektum mind vízszintes, mind függőleges irányban ugyanolyan arányban változzon, akkor valamelyik saroknégyzetet kell megfognunk.

Amennyiben a méretváltoztatás alatt nyomva tartjuk a CTRL billentyűt, az objektum méretét csak 100%-kal, illetve ennek egész számú többszörösével tudjuk növelni. Ha pedig a SHIFT billentyűt tartjuk lenyomva, akkor a növekedés (csökkenés) középpontos lesz. Természetesen a két billentyűt egyszerre is tudjuk használni.

Ha az objektum méretének megváltoztatása közben megnyomjuk a plusz billentyűt, akkor az eredetiről a CorelDRAW másolatot készít; azaz ezek után mind a megváltoztatott méretű, mind pedig az eredeti objektum létezni fog. A pluszt nem kell nyomva tartani, elegendő egyszer megnyomni. Hatásáról a státusmezőben látható *Leave Original* felirat tájékoztat. Ugyanezt érhetjük el, ha a méretváltoztatás alatt megnyomjuk az egér jobb gombját, de ez csak a 2.01-től működik. Ez, mármint az eredeti meghagyása, a nyíl ikonnal végrehajtható összes művelet alatt működik. Ezért nem fogjuk minden alkalommal részletesen leírni, legfeljebb megemlítjük.

5.3. Tükrözés

A tükrözés speciális esete a nyújtásnak. Végrehajtása csak annyiban különbözik attól, hogy a kiválasztott pontot túlhúzzuk a vele átellenes ponton. Például: vízszintes irányú tükrözéshez vigyük a nyilat a bal (vagy a jobb) oldali négyzet fölé. Amikor a nyíl keresztre vált, nyomjuk meg az egér bal gombját és tartsuk lenyomva. Mozgassuk a kurzort jobbra (illetve ha a jobb oldali négyzetet választottuk, akkor balra), túl a szemközti kereten. Így a tükrözéssel egyidejűleg méretváltoztatást is végrehajtunk. Amikor az elem elérte a kívánt méretet, engedjük el az egér gombját. Függőleges tükrözéshez természetesen a felső, illetve az alsó négyzetet kell

kiválasztani. Lehetőségünk van arra is, hogy egyszerre végezzünk vízszintes és függőleges tükrözést. Ekkor valamelyik sarokponti négyzetet kell kiválasztani.

A tükrözéskor is használhatjuk a CTRL billentyűt. Vagyis ha a tükrözés alatt nyomva tartjuk, akkor az így keletkező elem mérete vagy megegyezik az eredeti elem méretével, vagy annak egész számszorosa lesz.

Az eredeti rajzelem megtartásához pedig, mint a méretváltoztatáskor, használhatjuk a plusz billentyűt vagy az egér jobb oldali gombját.

5.4. Mozgatás

Miután kiválasztottuk a rajzelemet (vagy rajzelemeket), vigyük a nyilat az objektum körvonalára és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját és tartsuk lenyomva. Ha így elmozdítjuk, a kurzor egy négy irányba mutató nyíllá változik. (Ahhoz, hogy a kurzor átváltson, minimum három pixelnyit kell elmozgatni.) Mozgatáskor nem a rajzelemet, hanem csak annak befoglaló négyzetét fogjuk látni. Mozgassuk az objektumot a kívánt pontba, majd engedjük el az egér gombját.

Mozgatás közben a státusmezőben látható a vízszintes és a függőleges elmozdulás (dx és dy), illetve a távolság és az elmozdulás iránya (*distance* és *angle*). A dx és dy pozitív értékei jobbra, illetve felfelé történő elmozdulást jelentenek.

Lehetőség van arra is, hogy mozgatáskor a CorelDRAW ne csak a befoglaló négyzetet, hanem a rajzelemet is megmutassa, ha egy rövid ideig nem mozdítjuk meg a kurzort. Ehhez a CORELDRW.INI file-ban a *ShowObjectWhenMoving* kapcsolót kell átállítani. (A CORELDRW.INI file tartalmáról a ötödik fejezetben írunk részletesen.)

Ha az objektum mozgatása közben nyomva tartjuk a CTRL billentyűt, akkor a rajzelemet vízszintesen vagy függőlegesen tudjuk csak elmozdítani. Vagyis az objektumnak csak az egyik koordinátája fog változni, attól függően, hogy melyik irányba nagyobb az elmozdulás.

Ha az elemet nem elmozdítani akarjuk, hanem másolatot kívánunk készíteni róla, akkor a plusz billentyűt vagy az egér jobb oldali gombját kell megnyomni a mozgatás közben.
Elmozdítani rajzelemeket úgy is lehet, hogy kiválasztjuk azokat, majd a kívánt irányba mutató nyilat megnyomjuk. Hogy a nyíl egyszeri megnyomása mennyivel mozgassa el az objektumokat, a *Preferences* menüben lehet beállítani. (Ezt jelenti a *Nudge*.)

5.5. Forgatás, döntés

Amikor a rajzelemet kiválasztjuk, nyolc kis négyzet jelenik meg körülötte. Ha ekkor még egyszer ráklikkelünk, a nyolc négyzetből nyolc, két irányba mutató nyíl lesz, és az objektum középpontjában egy kis kör jelenik meg. Ezt úgy is elérhetjük, hogy kiválasztáskor kétszer klikkelünk a rajzelemre.

Ha valamelyik sarokpontra visszük a kurzort, az mint a négyzetek esetében, keresztre változik. Ha ilyenkor megnyomjuk az egér bal oldali gombját, akkor kurzorként egy körbe mutató nyilat látunk. Ilyenkor a kurzort mozgatva tudjuk a rajzelemet elforgatni a középpont körül.

A forgatás középpontját úgy tudjuk megváltoztatni, hogy az objektum középpontjába (a kis körre) visszük a kurzort, majd amikor az keresztre változik, megnyomjuk az egér bal oldali gombját és nyomva tartjuk. A kört vigyük abba a pontba, amely körül a rajzelemet el szeretnénk forgatni és ott engedjük el. Az elforgatás szögét a státusmezőben láthatjuk.

Amennyiben nem valamelyik saroknyílra klikkelünk, hanem a vízszintesre vagy függőlegesre, akkor dönteni tudjuk a rajzelemeket.

Ha az elforgatás alatt nyomva tartjuk a CTRL billentyűt, akkor a *Preferences* menüben beállított lépésközönként történik a forgatás, illetve a döntés.

Az eredeti rajzelem megtartásához természetesen használhatjuk a plusz billentyűt és az egér jobb oldali gombját.

Mint az összes többi objektumot, a bitmapeket is lehet forgatni és dönteni, de ezek viselkedése jelentősen eltér a többi elemtől. A bitmapeket is elforgathatjuk tetszőleges szögben, de ezeket csak abban az esetben fogjuk látni, ha az elforgatás szöge 0° vagy 180°. Az összes többi esetben a bitmapet egy szürke négyszöggel helyettesíti a CorelDRAW. Hogy a bitmap elhelyezkedéséről fogalmunk legyen, ezért a program a bal alsó sarkot egy fehér háromszöggel jelöli. Elforgatott bitmapet csak PostScript nyomtatón lehet megjeleníteni.

Fontos megjegyzés: ha elforgatott bitmapet akarunk másolni vagy kivágni a clipboardra a Windows "lefagyhat"; és ez mind a 3.0, mind pedig a 3.1 Windows verziónál egyformán igaz.

5.6. Transzformációk törlése

Az összes alakítást, amit a nyíl ikon segítségével végeztünk, törölhetjük. Vagyis a rajzelemet visszaalakíthatjuk eredeti formájára. Ehhez válasszuk ki a *TRANSFORM Clear Transformations* menüpontot.

6. Az alakító szerszám

A nyíllal tudjuk mozgatni, nagyítani, kicsinyíteni, forgatni, dönteni és tükrözni az alakzatokat, de ezek a műveletek nem változtatják meg a rajzelemek alap formáját. Erre, mármint az objektumok formájának megváltoztatására használjuk az alakító szerszámot.

Az alakító szerszámot az eszköz ikonjára klikkelve vagy az F10 billentyű lenyomásával választhatjuk ki.

6.1. Rajzelemek kiválasztása

Ahogyan a nyíl eszköznél, itt is először a rajzelemet kell kiválasztani. A kiválasztás ugyanúgy történik, mint a nyíllal, csak most nem lehet egyszerre több rajzelemet kiválasztani. Te-

hát a kiválasztás történhet az objektum körvonalára klikkelve, vagy a kiválasztó négyzet segítségével.

Ha a nyíllal már előzőleg kiválasztottunk egy elemet, az akkor is kiválasztott marad, ha átváltunk az alakító szerszámra. Ha több rajzelemet választottunk ki, akkor - mivel egyszerre csak egy objektumot szerkeszthetünk ezzel az eszközzel - megszűnik a kiválasztás, azaz egyetlen elem sem lesz kiválasztva.

6.2. Egyenesek, görbék alakítása

Bár mindegyik rajzelem - a négyszög, az ellipszis és a szöveg - egyenesekből és görbékből áll, csak akkor tekintjük azokat görbének, ha előtte a *Convert to Curves* menüpont kiválasztásával átalakítottuk. Hogy ezek az elemek miként alakíthatók, azt a későbbiekben fogjuk tárgyalni. A görbéken az alakító szerszámot a következő műveletekre használhatjuk:

- csomópontok mozgatása,
- kontrollpont mozgatása,
- csomópont hozzáadása a görbéhez,
- csomópontok, szegmensek törlése,
- két szegmens egyesítése,
- szegmensek megszakítása,
- csomópontok igazítása,
- csomópontok típusának megváltoztatása,
- szegmensek típusának megváltoztatása.

6.2.1. Csomópontok és szegmensek kiválasztása

A csomópontok és szegmensek kiválasztása ugyanúgy történik, mint a rajzelemeké: a nyíllal. Csomópontot vagy egy szegmenst úgy jelölünk ki, hogy a kurzorral ráklikkelünk. Amennyiben a kijelölés sikeres volt, úgy a státusmezőben láthatjuk a szegmens, illetve a csomópont típusát.

Egyszerre több csomópontot is kijelölhetünk a már ismert módon. Vagy a SHIFT billentyű használatával, vagy a kiválasztandó csomópontok köré húzott négyzet segítségével. Ha több csomópontot jelöltünk ki, akkor a státusmezőben a kijelölt pontok számát fogjuk látni, illetve ha a csomópontok több részszakaszon találhatóak, akkor a szakaszok számát is.

Ha a kijelölést meg kívánjuk szüntetni, akkor klikkeljünk egy üres területre, vagyis egy olyan pontra, ahol sem szegmens, sem csomópont, sem pedig a kijelölt csomóponthoz tartozó kontrollpont nincsen.

A kijelölt görbe első és utolsó csomópontját úgy is ki tudjuk jelölni, ha megnyomjuk a HOME, illetve az END billentyűt. A HOME megnyomásával a görbe első csomópontját (az a pont, ahol a görbét elkezdtük rajzolni), az END billentyű megnyomásával pedig a görbe utolsó csomópontját (az a pont, ahol a görbe rajzolását befejeztük) jelöljük ki.

6.2.2. Csomópont mozgatása

Mutassunk a kurzorral a kijelölt csomópontra (vagy csomópontok bármelyikére), majd nyomjuk meg az egér bal gombját és tartsuk lenyomva. Így mozgassuk a kurzort addig, amíg a pont (vagy pontok) a kívánt helyzetbe nem kerülnek és ott engedjük el az egér gombját. Ha több csomópontot mozgatunk, akkor azok egymáshoz viszonyított helyzete nem fog megváltozni.

6.2.3. Kontrollpont mozgatása

A görbe alakját a csomópontok és az ezekhez tartozó kontrollpontok helyzete határozza meg. Minden csomóponthoz két kontrollpont tartozik, kivéve az első és az utolsó pontot.

Amikor egy csomópontot kijelölünk, akkor jelenik meg a hozzá tartozó két kontrollpont; addig ezeket nem látjuk. A kontrollpontokat csak a csomópont típusának megfelelően tudjuk mozgatni, illetve ha az egyiket mozgatjuk, a csomópontnak megfelelően a másik is elmozdulhat. Hogy a csomópontok milyen típusúak lehetnek és a kontrollpontok hogyan függenek ettől, azt a 6.2.4. pontban fogjuk tárgyalni.

Amikor egy csomópontot kijelölünk, akkor megjelenik a hozzá tartozó két kontrollpont és amennyiben vannak szomszédos csomópontok, akkor az azokhoz tartozó kontrollpontok is. Vigyük a kurzort a megváltoztatandó kontrollpontra, majd nyomjuk meg az egér bal oldali gombját és tartsuk lenyomva. A kontrollpontot mozgatva láthatjuk, ahogyan a görbe alakja megváltozik. Amikor a görbe a kívánt formát elérte, engedjük el az egér gombját.

Előfordulhat olyan eset, hogy valamelyik csomóponthoz csak egy kontrollpont jelenik meg. Ekkor a másikat maga a csomópont takarja el. Ilyenkor a kurzorral mutassunk a csomópontra és mielőtt az egér gombját megnyomnánk, nyomjuk meg a SHIFT billentyűt és tartsuk lenyomva. Így mozgassuk a kontrollpontot a kívánt helyzetbe.

Akár a csomópont, akár a kontrollpont mozgatása közben ha lenyomjuk a CTRL billentyűt, akkor az elmozdulás vízszintes vagy függőleges lesz. Az elmozdulás mértékét láthatjuk a státusmezőben mind delta x - delta y, mind távolság - irány alakban.

6.2.4. A csomópontszerkesztő menü

Egy szakaszra vagy egy csomópontra kétszer klikkelve az 1-5. ábrán látható menü jelenik meg. Az adott objektumon végrehajtható műveletek sötétebb színűek, míg az éppen nem aktuális műveletek világosabbak.

Ha meggondolnánk magunkat, nyomjuk meg az ESC billentyűt vagy klikkeljünk a *Cancel* funkcióra.

1-5. ábra

Csomópont hozzáadása

Ha egy szakasz valamely pontjára klikkeltünk, akkor az *Add* funkció választásával lehetőségünk van az adott helyre csomópontot elhelyezni. A CorelDRAW a kontrollpontokat úgy helyezi el és a szomszédos csomópontok kontrollpontjait úgy változtatja meg, hogy az adott ív alakja ne változzon meg a csomópont hozzáadásával.

Csomópont, szegmens törlése

A *Delete* funkciót választva a kijelölt csomópont, csomópontok vagy ív kitörlődik. A pontok, illetve a szakasz törlése jelentősen megváltoztathatja a görbe eddigi alakját, ugyanis törléskor a szomszédos csomópontok típusa és kontrollpontjainak helyzete nem változik

A kijelölt csomópont(ok) vagy szakaszok a DEL billentyű megnyomásával is törölhetők.

Két csomópont egyesítése

Ha egy alakzatunk nyitott és zárttá akarjuk tenni, vagy két, eddig független görbét akarunk egyesíteni, akkor használjuk a *Join* funkciót.

Ha egy görbét akarunk így bezárni, akkor válasszuk ki azt a két csomópontot, amelyeket összze akarunk zárni, kikkeljünk kétszer valamelyikre, majd a menüből válasszuk ki a *Join*-t.

Ha két görbét kívánunk összekötni, akkor először ki kell jelölni a nyíl ikonnal mind a kettőt, majd az *ARRANGE Combine* menüpont kiválasztásával (vagy a CTRL-C megnyomásával) egyesítjük őket. Ezután átváltunk az átalakító szerszámra és ezzel kijelöljük a két összekötendő végpontot. Végül valamelyik csomópontra kétszer ráklikkelünk és a menüből kiválasztjuk a *Join* funkciót.

Szegmens megszakítása

A görbét bármelyik pontjában meg tudjuk szakítani a *Break* funkció segítségével. Klikkeljünk kétszer arra a pontra, ahol a görbét meg akarjuk szakítani. Ez a pont akár csomópont is lehet. Majd a menüből válasszuk ki a *Break* funkciót.

Csomópontok igazítása

Lehetőségünk van a csomópontok egymáshoz igazítására. Válasszuk ki először azt a csomópontot, amelyiket el akarjuk mozdítani. Ezután a SHIFT billentyű nyomvatartása mellett válasszuk ki azt a csomópontot, amelyikhez igazítani akarjuk az elsőt. Majd klikkeljünk kétszer valamelyik kiválasztott csomópontra. Ekkor egy újabb menü jelenik meg, amelyen beállíthatjuk, hogy vízszintesen és/vagy függőlegesen akarjuk igazítani a pontot. A mindenkori alapértelmezés az, hogy mindkét irányba igazítsuk a pontot, vagyis a két csomópont egybe fog esni. Ha valamelyik irányt ki akarjuk kapcsolni, akkor klikkeljünk arra a sorra. Ha azt választjuk, hogy a két pont egybe essen, azaz mind a horizontális, mind pedig a vertikális irányú igazítást kérjük, akkor azt is meg lehet adni, hogy a kontrollpontok is egybe essenek-e, vagy azok maradjanak az eddigi formájukban.

Csomópontok típusa

Három lehetséges csomóponttípus létezik:

- sima csomópont (*Smooth*),
- szimmetrikus csomópont (*Symmet*),
- csúcsos vagy sarkos csomópont (*Cusp*).

Amikor a görbét rajzoljuk, a CorelDRAW meghatározza az egyes csomópontok típusát. A csomópontszerkesztő menüben lehetőségünk van az egyes csomópontok fajtájának megváltoztatására. A státusmezőben mindig látható a kijelölt csomópont típusa.
Ha meg akarjuk változtatni a csomópont típusát, akkor klikkeljünk kétszer a pontra, majd a menüből válasszuk ki az új típust. Ha egyszerre több csomópontot jelöltünk ki (SHIFT billentyűvel vagy négyzettel), akkor a kiválasztott csomópontok közül bármelyikre kétszer klikkelve, majd a kívánt típust kiválasztva valamennyi csomópont típusa megváltozik.

Sima csomópont

A sima csomópont esetében a két kontrollpont és a csomópont egy egyenesbe esik. Ha mozgatjuk az egyik kontrollpontot, akkor a feltétel miatt a másik helyzete is folyamatosan változik.

Szimmetrikus csomópont

A szimmetrikus csomópontnál a pont és a hozzá tartozó két kontrollpont egy egyenesbe esik és attól egyenlő távolságra helyezkedik el. Ahogyan a sima csomópontnál, úgy ennél is, ha megváltoztatjuk az egyik kontrollpont helyzetét, megváltozik a másik is. A különbség csak annyi, hogy amíg a sima csomópont esetében csak a ponthoz viszonyított helyzete változik meg a kontrollpontnak, addig a szimmetrikus csomópontnál a ponttól számított távolsága is.

Csúcsos csomópont

Csúcsos csomópontnál a két kontrollpont egymástól teljesen független helyzetet vehet fel. Mind távolságuk a csomóponttól, mind pedig irányuk független egymástól. Bármelyik kontrollpontot elmozdíthatjuk anélkül, hogy közben a másik kontrollpont megváltoztatná helyzetét.

Egyenes vagy görbe

A rajzoláskor már említettük, hogy két fajta szegmens létezik: egyenes és görbe. Az egyeneshez nem tartoznak kontrollpontok, hiszen a két végpontja egzakt módon meghatározza helyzetét. A görbe alakját és helyzetét a két végpontja nem tudná pontosan definiálni. Két-két kontrollpont segítségével viszont már nem csak a helyzete, hanem a görbe alakja is pontosan megadható.

A státusmezőben mindig látható a kijelölt szegmens típusa. Ha a szegmens bármely pontjára kétszer klikkelünk, a menüben mindig a másik típusra történő átváltás funkciója lesz kiválasztható.

6.3. Négyszögek alakítása

Ha az alakító szerszámot négyszögön használjuk, akkor annak sarkait tudjuk lekerekíteni.

Válasszunk ki a rajzon egy négyszöget. Mutassunk az alakító szerszámmal valamelyik sarkára, majd nyomjuk meg az egér bal oldali gombját és tartsuk lenyomva. Így mozgassuk a kurzort vízszintesen vagy függőlegesen. Láthatjuk, hogy a négyszög négy sarkán a kerekítés megtörténik. Amikor a lekerekítés mértéke megfelelő, engedjük el az egér gombját.

A státusmezőben leolvasható a lekerekítési sugár értéke.

6.4. Ellipszisek alakítása

Ellipszisekből az átalakító szerszám segítségével ellipszisívet vagy ellipsziscikket készíthetünk.

Válasszuk ki az átalakító szerszámot. Vigyük a kurzort az ellipszis kezdőpontjába, ahol a kis négyzet látható. Nyomjuk meg az egér bal oldali gombját és tartsuk lenyomva, így mozgas-

suk a nyilat az ellipszis körül. Ha a nyíl az ellipszis területén belül van, akkor ellipszisszeletet, ha kívül, akkor ellipszisívet kapunk.

Ha az átalakítás alatt a CTRL billentyűt nyomva tartjuk, akkor az íven a *Preferences* menüben beállított lépésekben haladunk.

A státusmezőben számszerűen is megtekinthetjük az adott pont szögét. A 0° három óránál van és a körüljárás az óramutató járásával ellentétes irányú.

6.5. Szövegek, paragrafusok alakítása

Amikor egy szöveget vagy egy paragrafust választunk ki az átalakító szerszámmal, akkor a szöveg egyes jellemzőit tudjuk csak módosítani, a betűk alakját nem. Ehhez előbb a szöveget át kell alakítani a *Convert to Curves* menüpont kiválasztásával.

6.5.1. Karakterek mozgatása

Ha egy szöveget kijelölünk, akkor látható, hogy minden egyes karakterhez tartozik egy kis négyzet. Ez a kis négyzet mindig a karakter bal alsó sarkában van.

Ha erre a kis négyzetre az átalakító szerszámmal ráklikkelünk, akkor azt a betűt jelöltük ki, amit a kis négyzet sötétre váltása is jelez. Ha valamely művelethez több karaktert akarunk kijelölni, akkor használjuk a SHIFT billentyűt vagy a kijelölő négyzetet.

Ha egy vagy több karaktert el akarunk mozdítani, akkor vigyük a kurzort valamelyik kijelölt betű négyzetére, majd nyomjuk meg az egér bal oldali gombját és tartsuk lenyomva. A kurzort legalább három pixellel elmozdítva a kijelölt karakterek el fognak mozdulni. Ha a kívánt helyre kerültek, engedjük el az egér gombját. Az elmozdulás mértékét számszerűen is láthatjuk a státusmezőben.

Ha a mozgatás alatt nyomva tartjuk a CTRL billentyűt, az elmozdulás vízszintes vagy függőleges lesz, attól függően, hogy melyik irányba mozdítottuk el a kurzort jobban. Ha a betűket csak vízszintesen akartuk elmozgatni, de a CTRL billentyűt nem nyomtuk, akkor válasszuk ki az *Align to Baseline* funkciót az *ARRANGE* menüben és a CorelDRAW az összes karaktert egy vonalba fogja igazítani.

6.5.2. Betűtávolság változtatása

Amikor egy szöveget választunk ki az átalakító szerszámmal, a bal és a jobb alsó sarokban egy-egy kis jel lesz látható. Ezeknek a jeleknek a segítségével tudjuk a betű-, a szó- és a sortávolságot változtatni.

Amikor a jobb oldali jelre mutatunk, akkor a kurzor átvált kereszt alakúra. Nyomjuk meg és tartsuk lenyomva az egér bal gombját és így mozgassuk a kurzort vízszintesen. Ha jobbra mozgatjuk, akkor a betűtávolság nőni, ha balra, akkor csökkenni fog.

6.5.3. Szótávolság változtatása

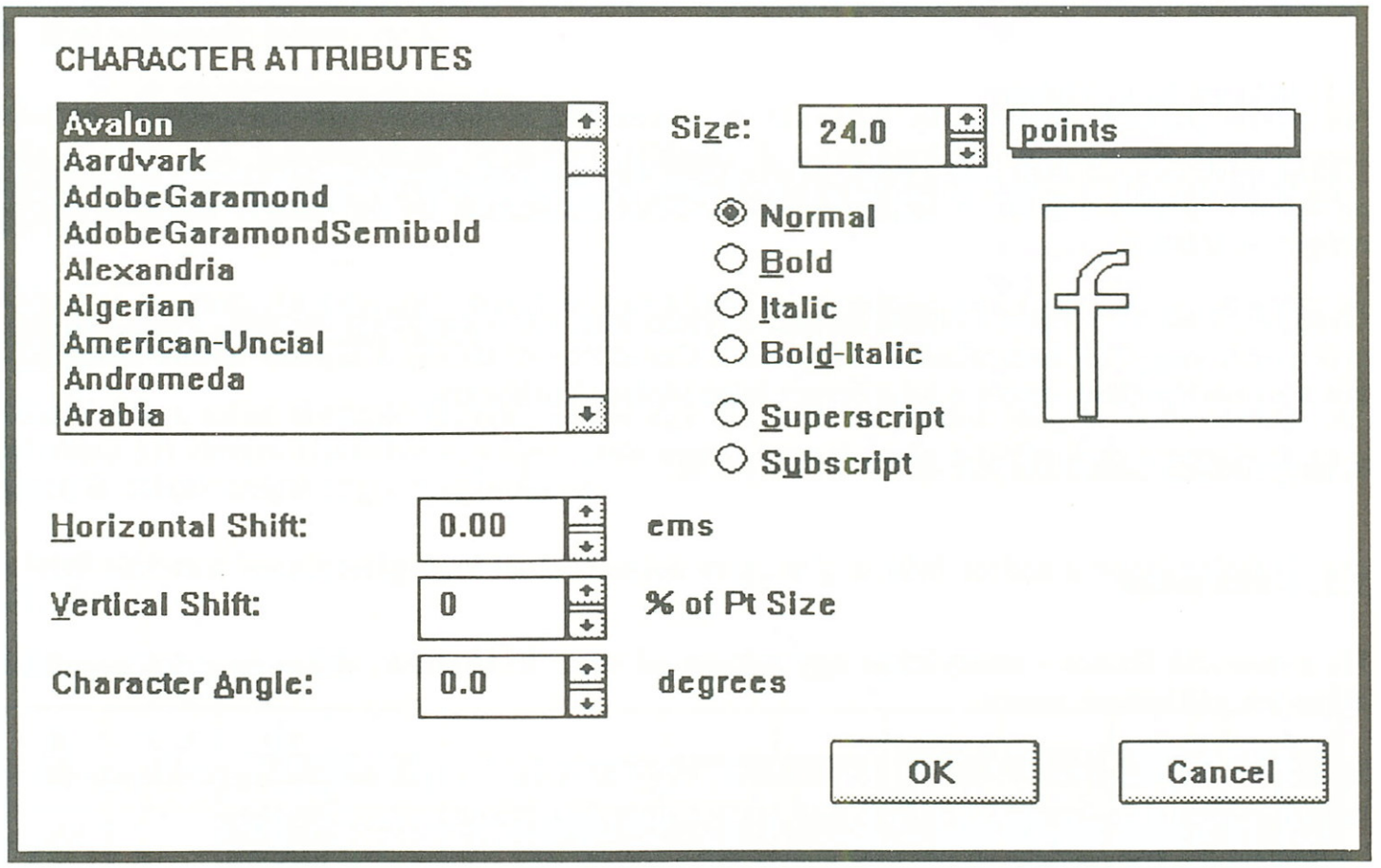
A szótávolság növelése és csökkentése csak annyiban tér el a betűtávolságétól, hogy ekkor a CTRL billentyűt is nyomva kell tartani.

6.5.4. Sortávolság változtatása

Ha a bal oldali jelet mozgatjuk felfelé vagy lefelé, akkor ezzel a sortávolságot tudjuk csökkenteni, illetve növelni.

6.5.5. Karaktertulajdonságok változtatása

Ha valamelyik kijelölt karakter négyzetére kétszer klikkelünk, akkor az 1-6. ábrán látható ablak jelenik meg.



1-6. ábra

Ebben a dialógusablakban a karakterek következő tulajdonságait változtathatjuk meg:

- betűtípust, -stílust és -méretet;
- vízszintes és függőleges eltolást, illetve dőlésszöget.

6.6. Pixeles képek alakítása

A pixeles képek, mint már említettük, eléggé mostoha gyermekek. Alakítani is csak annyira lehet őket, hogy a széleit beljebb tudjuk vinni, azaz kivágásokat készíthetünk. (A CorelDRAW 3.0 már tudja a bitmapes grafikákat is kezelni.)

Ahogyan a nyíllal tudjuk a rajzelemek méretét változtatni, ugyanígy történik a kivágás is.

Vigyük a kurzort valamelyik sötét négyzetre és nyomjuk meg az egér gombját. Így mozgassuk a kurzort a kép középpontja felé. Kifelé azért nincs értelme mozgatni, mert a kép keretén túl úgyis csak egy fehér keret jelenne meg.

7. Nagyítás, kicsinyítés

Ha a nagyítót ábrázoló ikonra klikkelünk, akkor egy öt elemből álló újabb menü jelenik meg. Ezek közül választhatjuk ki a kívánt nagyítást.

7.1. Részlet kinagyítása

Klikkeljünk az első nagyítóra, arra, amelyikben egy kis plusz jel van. Ekkor a kurzor átvált az ikonon látható alakra. A kinagyítandó területet keretezzük be ugyanúgy, ahogyan négyszöget rajzolnánk.

Összesen húsz alkalommal használhatjuk egymás után ezt a nagyítást anélkül, hogy valamelyik másik nagyítást használnánk. Ugyanis a CorelDRAW tárolja a kijelölt terület koordinátáit a visszalépéshez, és ezt a lehetőséget húsz lépésre korlátozza.

A nagyításhoz használhatjuk az F2 billentyűt is.

7.2. Előző nézet

Ha a második ikonra - amelyikben egy mínusz jel van - klikkelünk, akkor az előző nagyítási állapotra válthatunk vissza.

Ha előtte még nem nagyítottunk ki részletet, vagy ha a valamelyik másik nagyítást már használtuk, akkor ez a funkció kettővel csökkenti a nagyítási faktort.

Ezt a funkciót az F3 billentyű lenyomásával is kiválaszthatjuk.

7.3. Aktuális méret

Az 1:1 kiválasztása azt eredményezi, hogy ami a valóságban egy centiméter, az a képernyőn is egy centiméter lesz. Sajnos néhány monitoron, például sok speciális A3-as és A4-es monitoron ez a funkció nem működik. Ez ugyanis a Windows képernyőmeghajtó programjától függ.

7.4. Mindent a képernyőre

A negyedik ikon kiválasztása után a CorelDRAW kiválasztja azt a legnagyobb nagyítást, amelyen még minden, a rajzon levő objektum látható. Ez a leggyorsabb módja annak, hogy a képernyőn minden rajzelemet megtekintsünk, a lehető legnagyobb nagyítás mellett.

Ezt a funkciót az F4 billentyű lenyomásával is elérhetjük.

7.5. A teljes lap

Az utolsó ikon kiválasztásával a képernyőre kérhetjük a teljes kinyomtatandó lapot. Ha a lap mellett még található rajzobjektum, akkor azok nem biztos, hogy a képernyőre kerülnek.

A teljes lapot a SHIFT-F4 billentyű lenyomásával is a képernyőre kérhetjük.

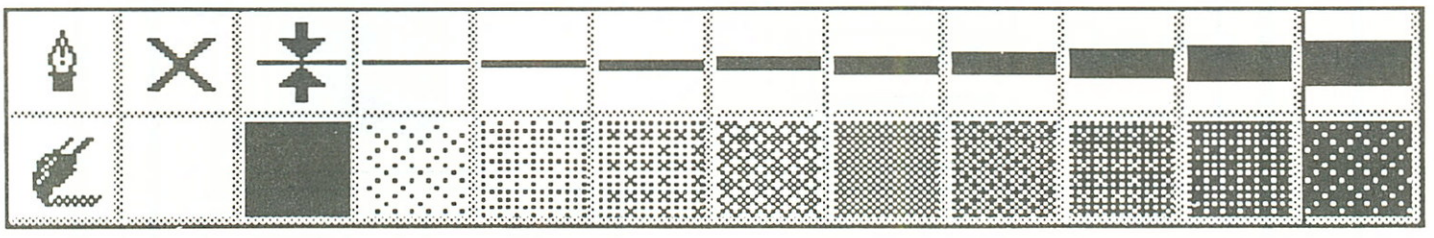
8. Rajzelemek körvonala

Minden rajzelemnek van valamilyen körvonala. A körvonal vastagságát, alakját, színét és még nagyon sok tulajdonságát be tudjuk állítani. A szerkesztéskor mindig ugyanolyannak fogjuk látni a körvonalat, a különbséget csak az előzetes megtekintéskor és a kinyomtatott ábrán fogjuk látni.

Abban az esetben, ha csak egy rajzelem van kijelölve, a státusmező jobb szélén láthatjuk a vonalvastagságot és a vonal színét.

Klikkeljünk a tollat ábrázoló ikonra. Ekkor egy újabb menü jelenik meg az ikon mellett. A bal oldali két ikonra klikkelve egy-egy újabb menüt kapunk, míg a többi ikon a vonalnak valamelyik tulajdonságát fogja meghatározni.

A felső sorban a vonalvastagságot határozhatjuk meg, míg az alsó sorban a vonal színét (l. az 1-7. ábrát).



1-7. ábra

Ha nincs egyetlen rajzelem sem kijelölve, amikor erre az eszközre klikkelünk, akkor az új objektumok körvonalainak tulajdonságait adhatjuk meg. Kiválaszthatjuk, hogy az ezután raj-

zolandó szöveges és egyéb rajzelemek alapértelmezés szerint milyen körvonallal jelenjenek meg.

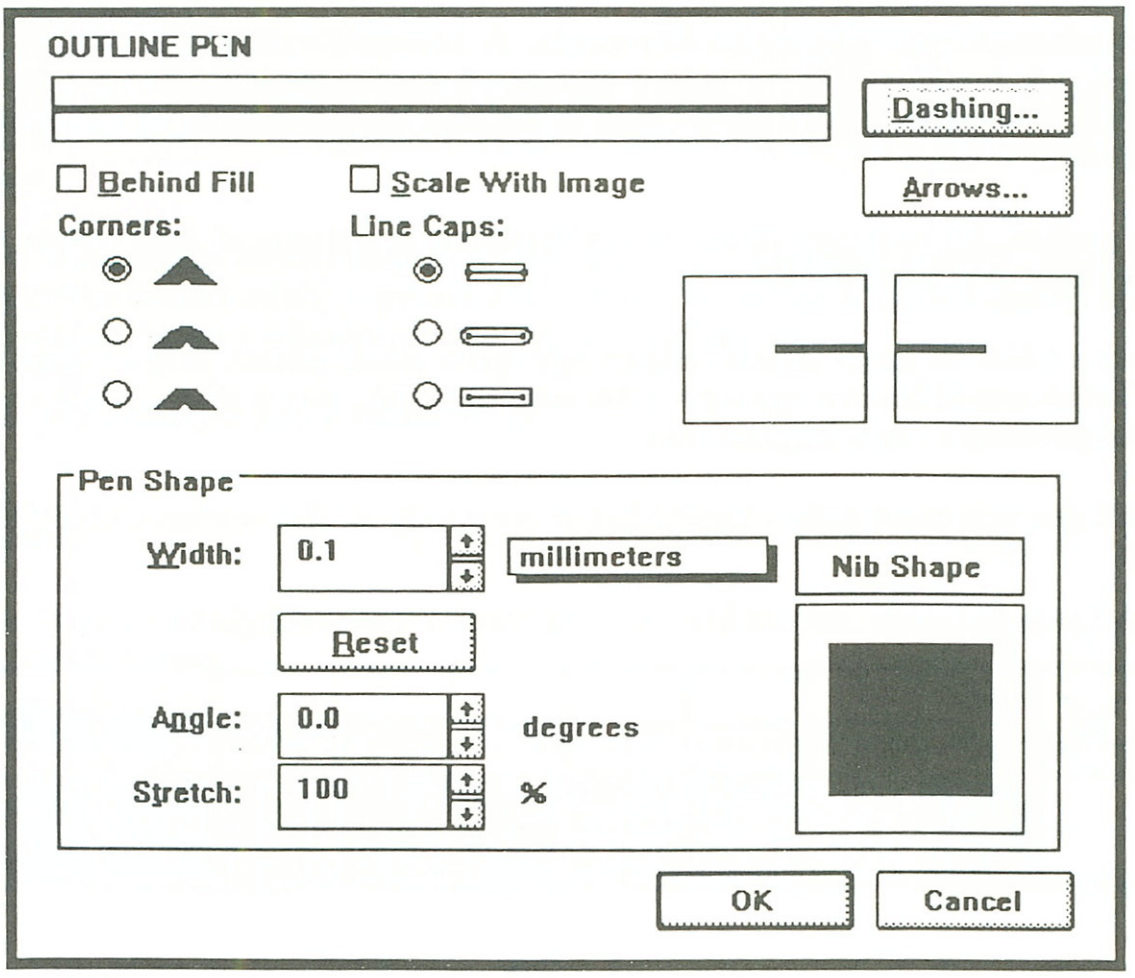
8.1. A vonal alakja

A bal felső ikonra klikkelve az 1-8. ábrán látható menü jelenik meg. Itt tudjuk a vonal alakjának valamennyi tulajdonságát megadni, megváltoztatni.

Ezt a menüt az F12 billentyű megnyomásával is a képernyőre kérhetjük.

8.1.1. A vonal típusa

Legfelül látható a vonal típusa. A mellette levő *Dashing...* dobozra klikkelve a kiválasztható vonaltípusok jelennek meg. Ha ezek között nem találunk megfelelőt, akkor egyszerű szövegszerkesztő program segítségével, a CORELDRW.DOT file-t kijavítva szerkeszthetünk új vonalfajtákat.



1-8. ábra

A CORELDRW.DOT file-ban minden egyes sor egy-egy vonaltípust jelent. Az első szám az utána következő elemek számát jelenti. Ennek mindig 2 és 10 közötti páros számnak kell len-

nie. Ezután vonal-szünet hosszpárok következnek (maximum 5). Összesen 40 ilyen vonaltípust adhatunk meg.

8.1.2. A vonal végződése

Az *Arrows...* dobozra klikkelve a lehetséges vonalvégződések közül választhatunk. Az egér bal oldali gombjával klikkelve a kezdőpont, míg a jobb oldali gombjával klikkelve a végpont végződését adhatjuk meg. (Az F mellékletben valamennyi vonalvégződést bemutatjuk.)

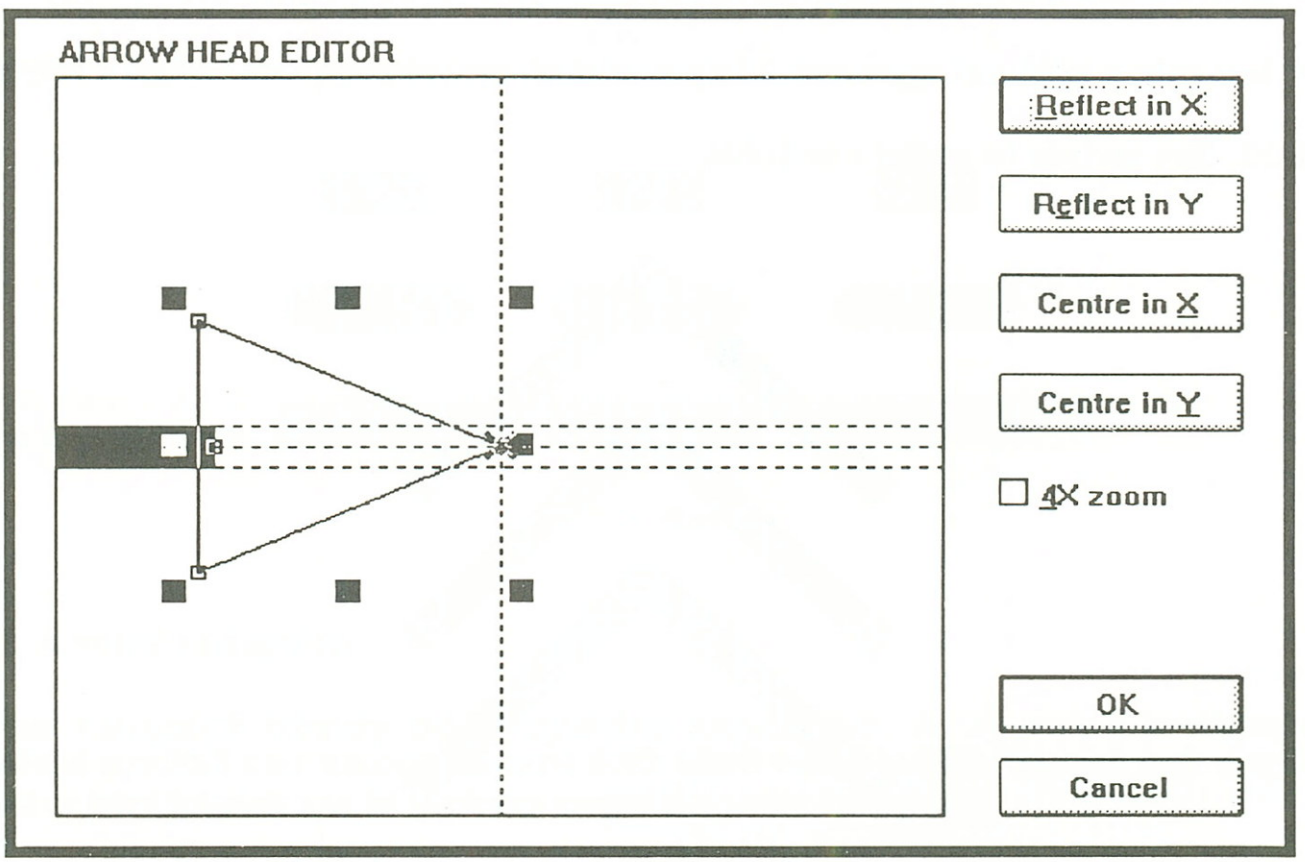
A Delete funkcióra klikkelve a kijelölt vonalvégződést törölhetjük a listáról.

A *None*-t kiválasztva a vonal mindkét végéről törli a kijelölt végződéseket.

Az *Edit...* dobozra klikkelve a kiválasztott vonalvégződést szerkeszthetjük. A szerkesztéskor az 1-9. ábrán látható képernyőt látjuk.

- **Referenciavonal**: egy fekete vonal reprezentálja azt a vonalat, amelyre a végződés kerül. **A vonalvégződés mérete mindig a vonal vastagságától függ.** Ez a vonal segít abban, hogy a vonalvégződés méretét a vonal vastagsághoz igazíthassuk. Ennek a vonalnak a vastagsága fél inch.

- **Segédvonalak**: a végződés helyének pontos definiálását segítik.



1-9. ábra

- **A vonal vége:** a referenciavonal végpontjában levő négyzetre klikkelve tudjuk a vonal végpontját megadni.

- **Nyújtás, kicsinyítés:** a nyolc sötét négyzet segítségével, ahogyan a rajzelemeket a nyíllal, úgy tudjuk a vonalvégződés méretét is változtatni.

- **Tükrözés az X/Y tengelyre:** a *Reflect in X* és a *Reflect in Y* dobozokra klikkelve tudjuk a vonalvégződést a függőleges, illetve a vízszintes segédvonalra tükrözni.

- **X/Y középpontozás:** a *Centre in X* és a *Centre in Y* dobozokra klikkelve a vonalvégződést a vízszintes és a függőleges segédvonalra igazíthatjuk. A végződés méretének megváltoztatása után ajánljuk, hacsak valamiért nem aszimmetrikus végződést akarunk.

- **4-szeres nagyítás:** a két segédvonal metszéspontjának környezetét nagyítja négyszeresre.

8.1.3. A sarkok

A vonalak töréspontja háromféle lehet:

- **csúcsos vagy sarkos:** a két találkozó vonal külső élei csúcsban találkoznak;

- **lekerekített:** a vonalak középvonalainak metszéspontja köré rajzolt kör a sarok;

- **levágott:** a találkozó egyenesek középvonalainak metszéspontjában levágja a folytatást.

Az 1-10. ábra mutatja be ezeket a sarkokat.

1-10. ábra

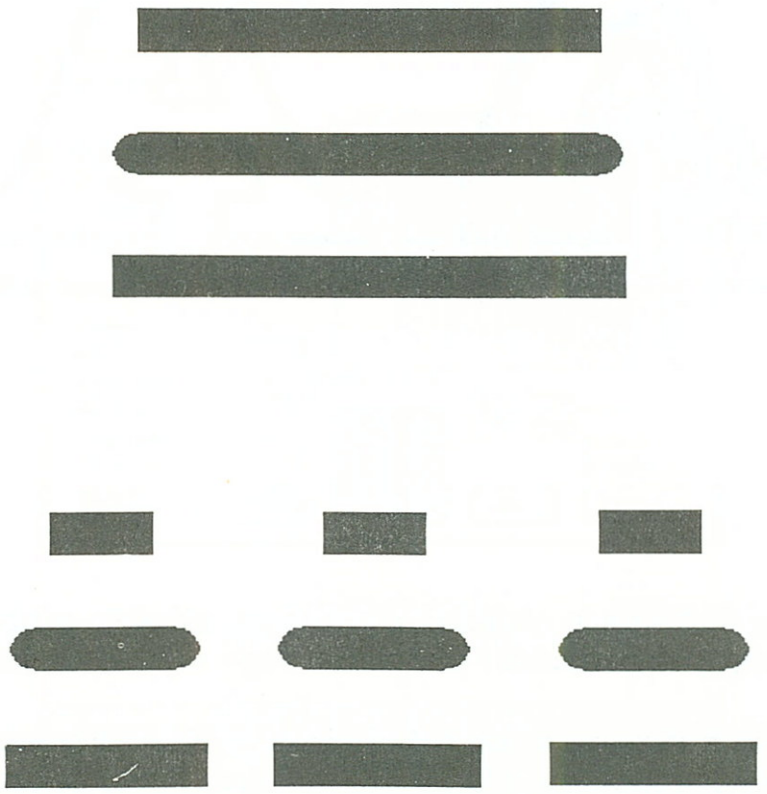
A típust a sarok ikonja melletti körre klikkelve tudjuk kiválasztani.

8.1.4. A vonal lekerekítése

A vonalak végződése - a különböző nyilaktól eltekintve - háromféle lehet:

- **levágott**: a vonal nem folytatódik a végpontokon túl;
- **lekerekített**: a vonal végpontjába egy félkört rajzol, aminek átmérője megegyezik a vonal vastagságával;
- **négyszögesített**: a vonal végpontjába egy négyzetet rajzol, amelynek oldalhossza egyenlő a vonal vastagságával.

A különbségeket a vonalvégződések között az 1-11. ábra mutatja be.



1-11. ábra

8.1.5. A vonal vastagsága

A vonal vastagságát bármely mértékegységben megadhatjuk. A toll eszköz kiválasztásakor megjelenő menüből csak tizenegy diszkrét érték közül választhatunk. Ha ezek nem megfelelőek, akkor lehetőségünk van itt pontosan megadni a vonal vastagságát.

Megadhatjuk azt is, hogy a vonal vastagsága a rajzelem méretének változtatásával együtt változzon, vagy az objektum méretének változásától függetlenül mindig ugyanakkora maradjon. Ezt a *Scale With Image* kapcsoló be- és kikapcsolásával adhatjuk meg.

8.1.6. A toll alakja

Az ablak jobb oldalán látható a toll alakja. Ennek formája függ a kiválasztott sarok típusától, az elforgatás szögétől és a nyújtás arányától.

8.1.7. A körvonal prioritása

A *Behind Fill* kapcsolóval állíthatjuk be, hogy a körvonal a kifestés előtt vagy mögött helyezkedjen el. A különbséget az 1-12. ábrán láthatjuk.

1-12. ábra

8.2. A vonal színe

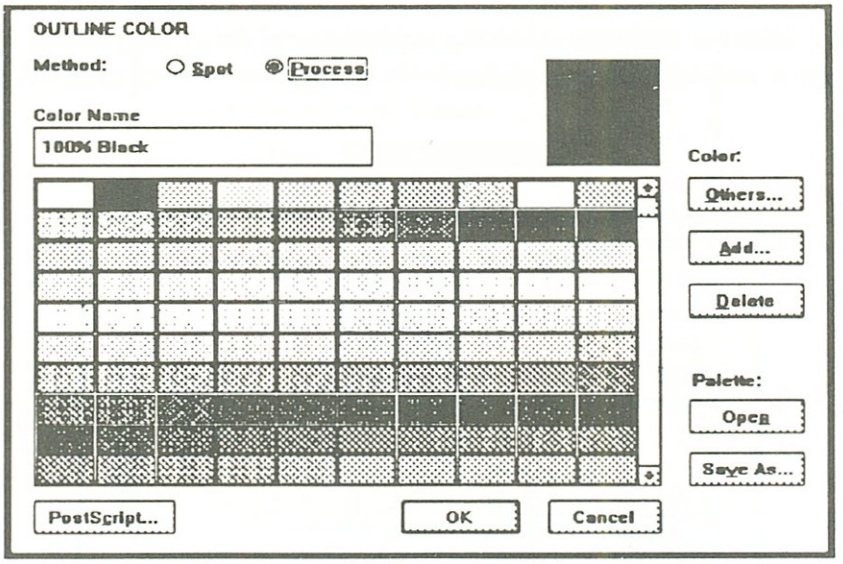
A rajzelemek körvonalának színét, akárcsak a kifestését, többféle módon adhatjuk meg. E lehetőségek két nagy csoportra oszthatók: név szerint vagy valamilyen kikeveréssel.

A név szerinti megadás a Pantone színskálából történő kiválasztást jelenti. A CorelDRAW a teljes Pantone színskálát tartalmazza, így akinek van ilyen füzete és nyomtatáskor is meg tudja ezeket a színeket jeleníteni, annak érdemes ezt a lehetőséget kihasználni.

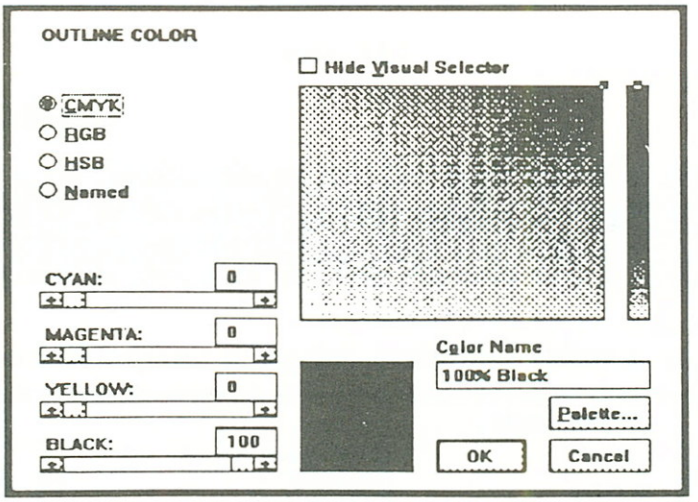
A kikeverés jelenthet egy már előre megtörtént kikeverést, azaz egy kész paletta betöltését és ezek színeinek felhasználását (1-13. ábra). Ezen kívül három lehetőséget kínál a CorelDRAW: a CMYK, az RGB és a HSB modellt. Ezek bármelyikével az összes létező szín kikeverhető.

A CMYK modell (1-14. ábra) négy szín - a cián, a bíbor, a sárga és a fekete - keverésével állítja elő a színeket. Ezt az eljárást alkalmazzák például a nyomdák.

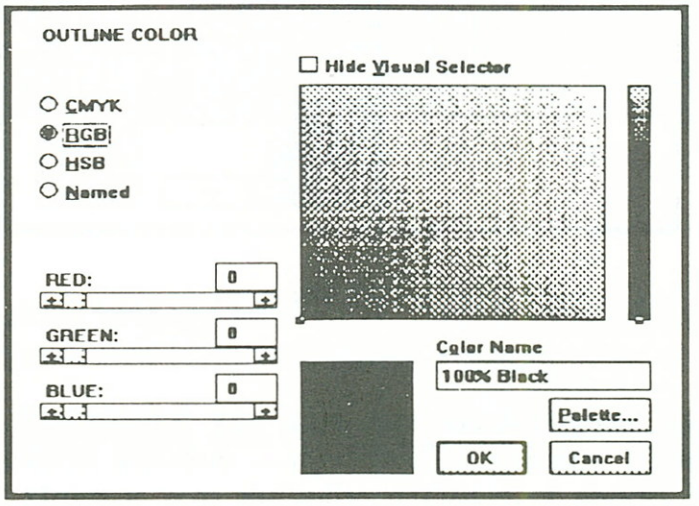
Az RGB modell (1-15. ábra) a vörös, a zöld és a kék keveréséből állítja elő a színeket. Így működik a TV is.



1-13. ábra

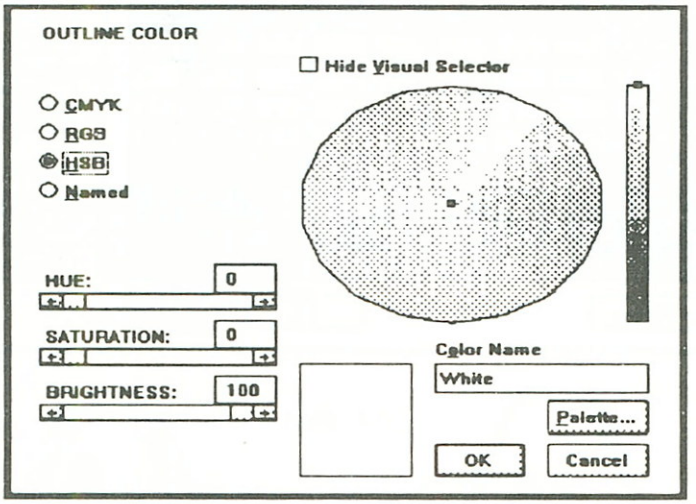


1-14. ábra



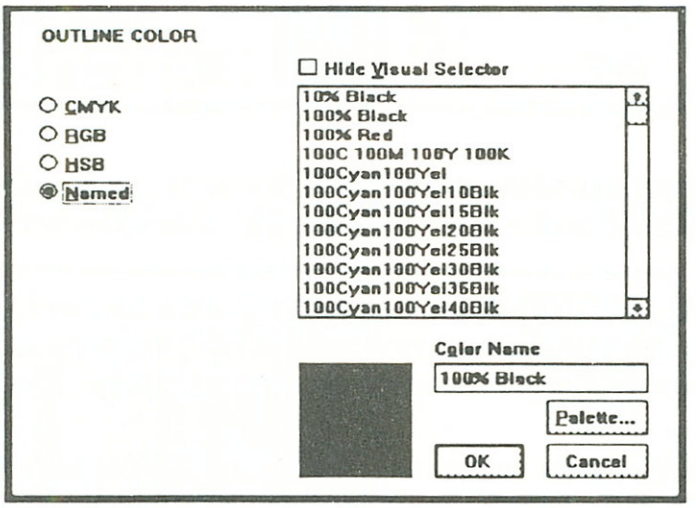
1-15. ábra

A HSB modell (1-16. ábra) a színárnyalatok, a telítettség és a fényesség állítását teszi lehetővé. Tulajdonképpen ez a modell áll a legközelebb az emberi szem működéséhez.



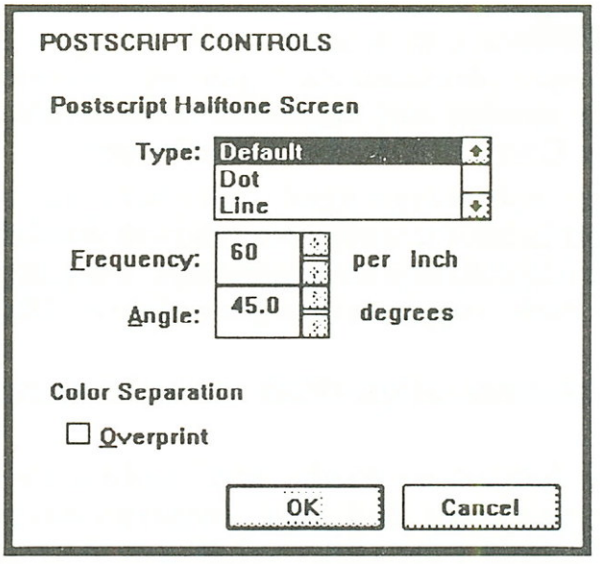
1-16. ábra

Ezeken kívül lehetőségünk van egy saját palettát is elkészíteni. Ez a CORELDRW.PAL file, ami egy ASCII szövegfile. Így bármilyen szövegszerkesztővel, akár a Windows Notepaddel is módosíthatunk. Ezekre a színekre név szerint lehet hivatkozni (1-17. ábra).



1-17. ábra

A PostScript nyomtatóval dolgozóknak van még egy lehetőségük a színek megadására, a PostScript *Halftone* kifestés. Amikor a *PostScript...* dobozra klikkelünk, az 1-18. ábrán látható menü jelenik meg. Ebben a menüben adhatjuk meg a minta típusát (*Type*), sűrűségét (*Frequency*) és az elforgatás szögét (*Angle*).

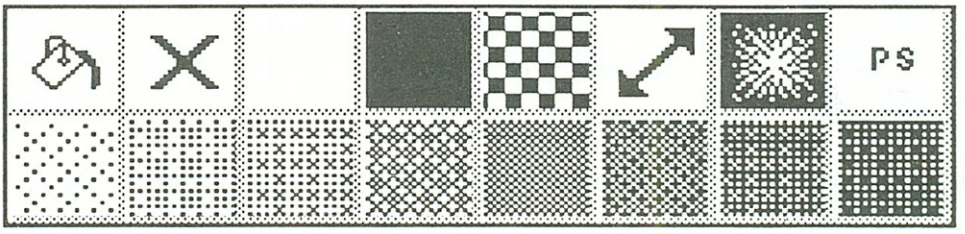


1-18. ábra

9. Rajzelemek kifestése

Minden zárt rajzelemet kifesthetünk. A körvonalhoz hasonlóan csak az előzetes megtekintéskor vagy nyomtatásban fogjuk kifestve látni az objektumokat. Illetve a státusmező jobb szélén látható a kifestés milyensége abban az esetben, ha csak egy rajzelem van kijelölve.

A kifestés kiválasztásához klikkeljünk a legalsó eszközre, ekkor a nagyításhoz és a körvonalhoz hasonlóan újabb menü jelenik meg (1-19. ábra).



1-19. ábra

A körvonalnál elmondottakkal megegyezően itt is, amennyiben nem választottunk rajzelemet, az új, majd rajzolandó objektumok kifestését adhatjuk meg.

A SHIFT-F11 billentyű megnyomása után egyből a rajzelemek színét definiálhatjuk.

A képernyőmeghajtótól erősen függ a megtekintéskor látható szín, ami nem mindig azonos a kinyomtatottal (közelítő színszimuláció).

9.1. Nyitott és zárt rajzelemek

Az előbb azt mondtuk, hogy minden zárt rajzelemet kifesthetünk. Itt a hangsúly a zártságon van, ugyanis nyitott görbét a CorelDRAW nem tud kifesteni.

Ha egy rajzelemet kiválasztunk, akkor a státusmező jobb felső sarkában látható a körvonal vastagsága és színe, illetve a kifestés színe vagy mintája. Ha a rajzelem nem zárt, akkor a kifestés adata helyett az *Open Path*, vagyis nyitott görbe felirat látható.

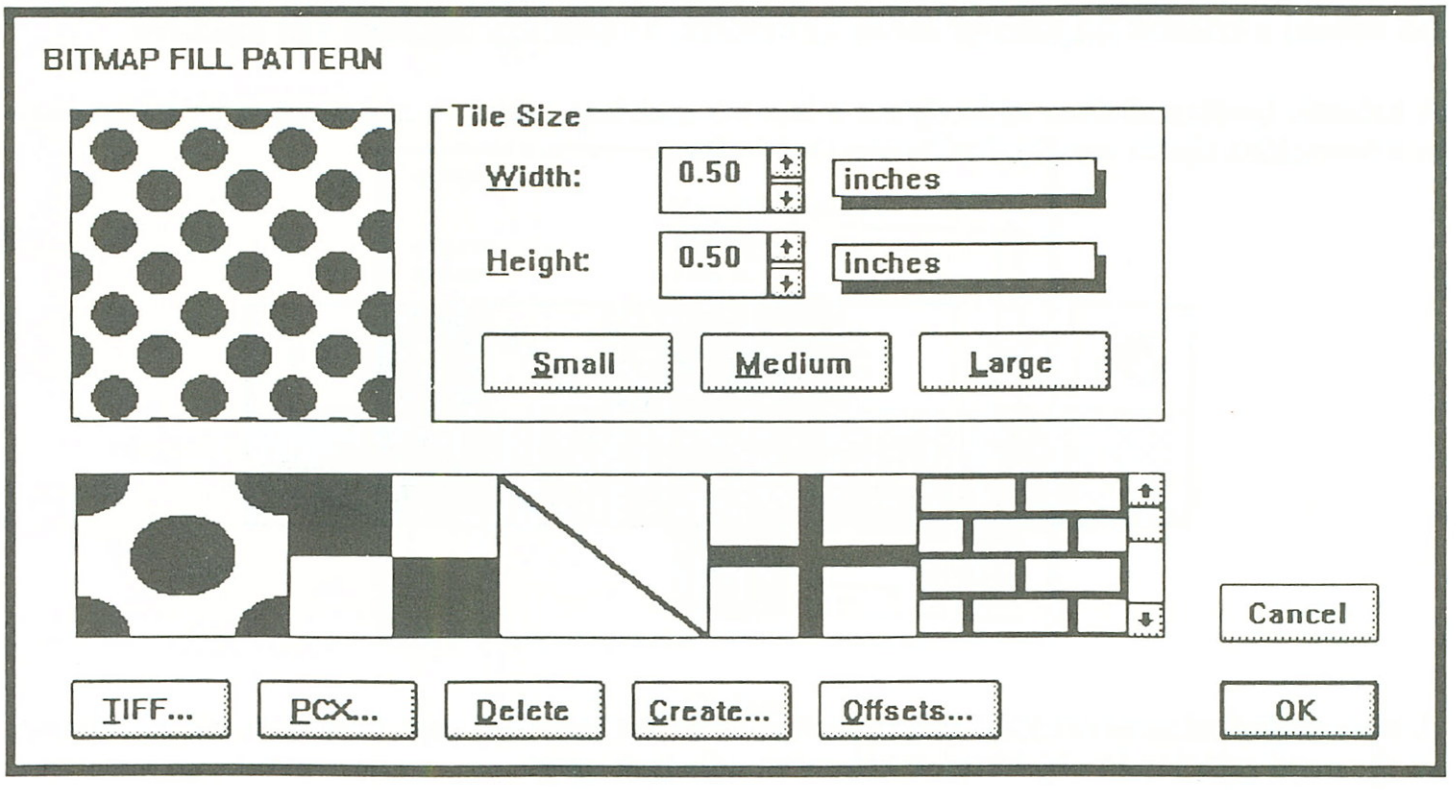
Ha ilyen görbét szeretnénk kifesteni, akkor előbb az alakító szerszámmal a görbét be kell zárni.

9.2. A festés színe

A menü legelső ikonjára klikkelve a kifestés színét adhatjuk meg. Ez teljes egészében megegyezik a körvonal színének megadásával (l. 8.2. pont).

9.3. Kifestés pixeles mintával

Ha a kis sakktáblához hasonló ikonra klikkelünk, akkor az 1-20. ábrán látható menü jelenik meg.



1-20. ábra

Először a kitöltő mintát kell kiválasztani. Ez történhet a listában levők közül, illetve egy PCX vagy TIFF formátumú kép kiválasztásával.

Ezután a minta méretét kell megadni. Vagy minden mintához előre definiált három méretet (*Small*, kicsi; *Medium*, közepes; *Large*, nagy) alkalmazunk, vagy mi magunk adhatjuk meg a minta méretét.

Ha a mintákat nem úgy akarjuk elhelyezni, hogy egyszerűen egymás mellé-alá kerüljenek, akkor lehetőségünk van a minta eltolására is (*Offsets...*). Megadhatjuk, hogy az első mennyivel kerüljön beljebb vagy kijjebb, illetve hogy a sorok vagy oszlopok mennyivel legyenek eltolva egymáshoz képest.

A *Delete* dobozra klikkelve a kijelölt mintát törölhetjük a listából.

Amennyiben a *Create...* dobozra klikkelünk, akkor mi magunk is tervezhetünk kitöltő mintát. Ennek megrajzolása nagyon egyszerű. Meg kell adni, hogy a minta mérete 16x16-os, 32x32-es vagy 64x64-es lesz-e. A rajzoláskor pedig négy különböző méretű toll közül válogathatunk.

A minta megadásának legutolsó fázisa a minta színének kiválasztása.

9.4. Kifestés vektoros mintával

Lehetőségünk van nemcsak pixeles, hanem vektoros kitöltő mintát használni. Az átlós nyilat ábrázoló ikonra klikkelve egy, a Windowsban megszokott file-kiválasztó ablakot kapunk. A .PAT kiterjesztésű file-ok egy-egy vektoros kitöltő mintát tartalmaznak. Az ablak jobb oldalán látható a kijelölt minta. A kiválasztás a file nevére történő kétszeri klikkeléssel vagy az *OK* dobozra klikkelve lehetséges.

Ezután a pixeles mintákhoz hasonlóan a minta méretét és az eltolást kell még megadnunk.

Vektoros mintát, akárcsak pixeleset, mi magunk is készíthetünk. Tulajdonképpen a .PAT kiterjesztésű file-ok megegyeznek a .CDR kiterjesztésűekkel, azaz a CorelDRAW rajzfile-jaival. Ha tehát egy rajzot átnevezünk .PAT kiterjesztésűre, akkor azt a továbbiakban mint vektoros kitöltő mintát alkalmazhatjuk. Ennél egyszerűbb azonban a kívánt ábrát kijelölni, majd a *SPECIAL* menü *Create Pattern* funkcióját használni. Ekkor megadhatunk egy nevet és ezentúl ezen a néven használhatjuk a vektoros kitöltő mintát.

9.5. Átfolyásos kifestés (verlauf)

Szinte önálló effektusként használhatjuk az úgynevezett *Fountain Fill*-t, az átfolyásos kifestést. A menüben jobbról a második ikonra klikkelve vagy az F11 billentyűt megnyomva az 1-21. ábrán látható ablak jelenik meg. Ebben az ablakban állíthatjuk be az átfolyásos kifestés minden paraméterét.

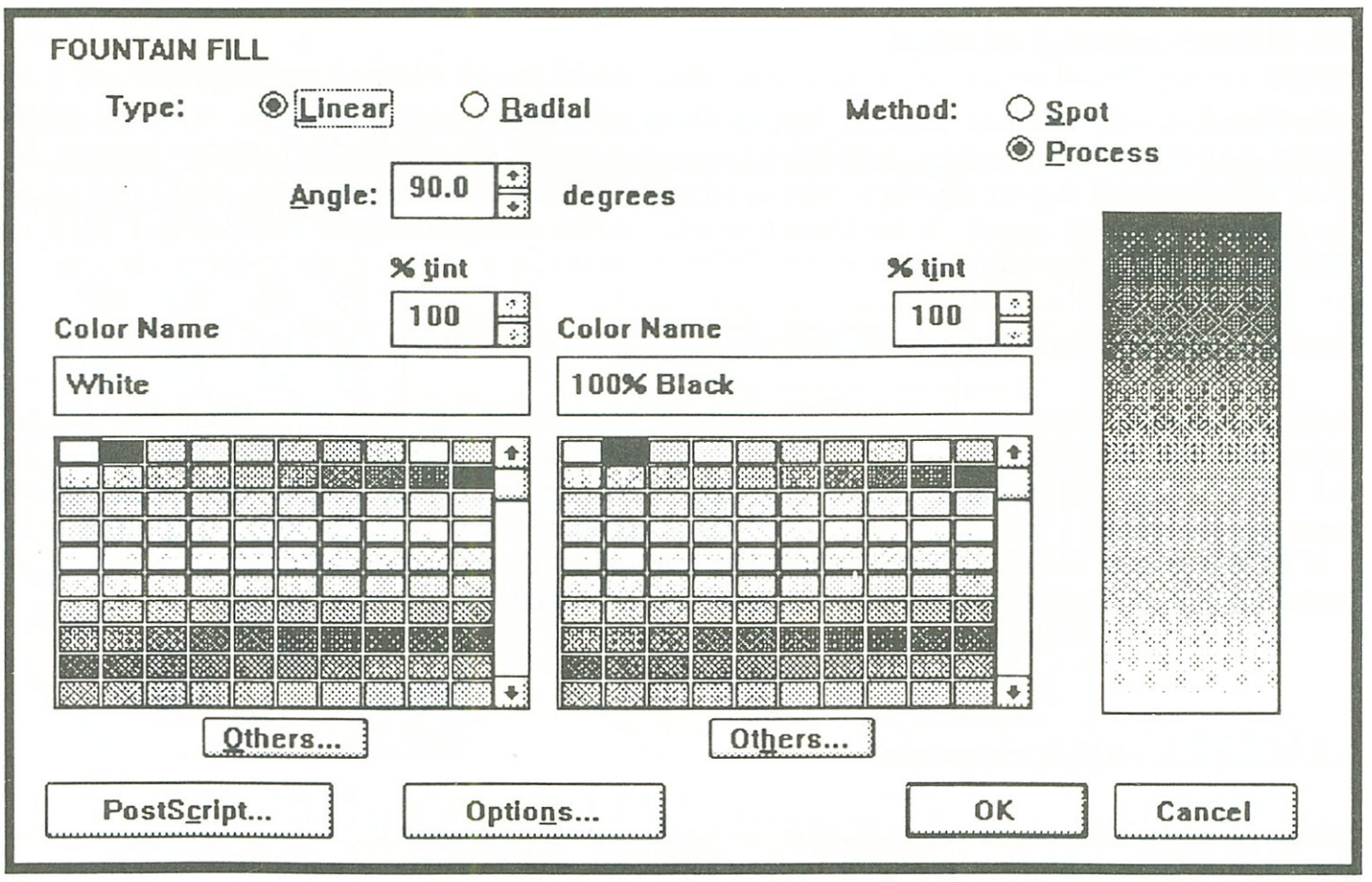
- **Az átmenet típusa** (*Type*): választhatunk a lineáris és a radiális átmenet között. A lineáris átmenet egy irányba történő átmenetet, a radiális pedig koncentrikus körök mentén történő átmenetet jelent.

- **Az átmenet iránya** (*Angle*): lineáris átmenet esetén meg kell adni az átmenet irányát. Ha a rajzelemet elforgatjuk, akkor a CorelDRAW automatikusan ezt a szöget módosítja, így a kifestés mindig elfordul az objektummal együtt.
  Radiális átmenet esetében természetesen nem befolyásoló tényező ez a szög.

- **Színhatárok**: a bal oldali palettán tudjuk azt a színt megadni, amelytől kezdődik a kifestés és a jobb oldali palettán azt a színt, ameddig tart az átmenet.

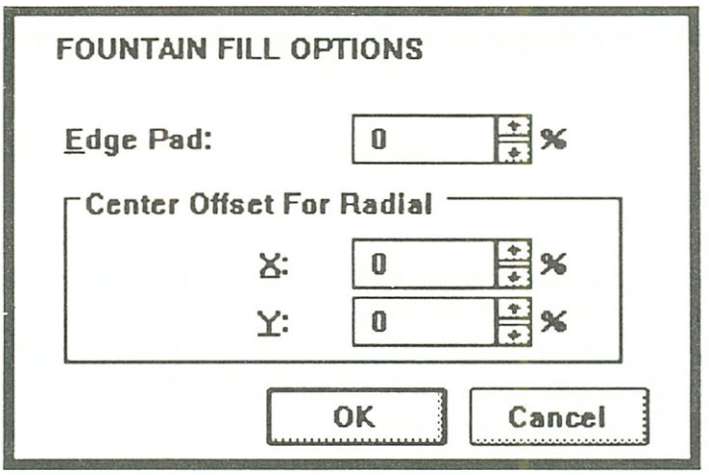
- **Szélek eltolása**: amikor a CorelDRAW az átfolyásos kifestést kiszámolja, akkor a rajzelem befoglaló négyzetét festi ki, majd ezt a négyszöget maszkolja le az objektum alakjával. A rajzelem formájától függően esetleg a szélső színek nem lesznek láthatóak. Ezt kiküszöbölendő lehetőségünk van a kifestés széleit eltolni. Az *Options...* dobozra klikkelve az 1-22. ábrán látható ablak jelenik meg. Az *Edge Pad* értékét állítva a színhatárokat feljebb vagy lejjebb lehet tolni.

- **A középpont eltolása**: radiális átmenet esetén a körök középpontját valamelyik irányba eltolhatjuk. Ezt szintén az *Optinos...*-on belül állíthatjuk be. A *Center Offset for Radial* X és Y értékeket kell változtatni.



1-21. ábra

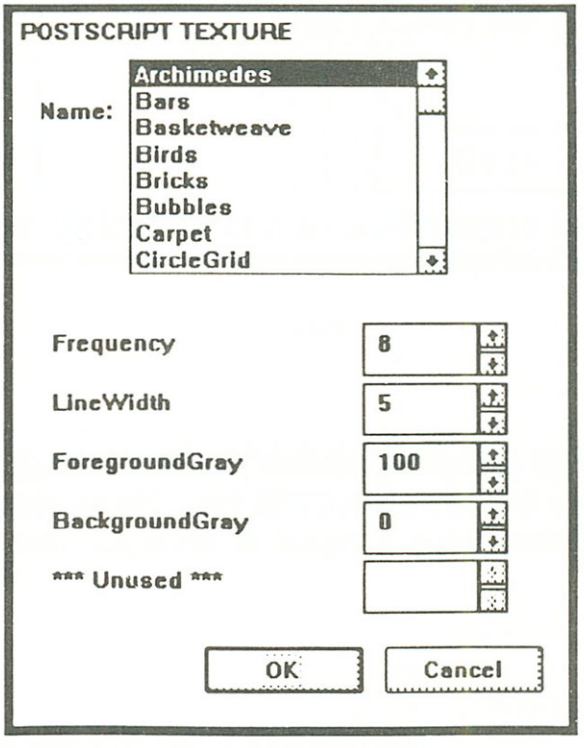
- **PostScript**: a PostScript nyomtatóval rendelkezők átmenetes kifestésnél is használhatnak PostScript *Halftone* árnyalatokat.



1-22. ábra

9.6. Kifestés PostScript textúrával

A menüből a PS ikonra klikkelve a kifestéshez PostScript textúrák közül válogathatunk. A képernyőn és a nem PostScript nyomtatókon ez úgy fog megjelenni, hogy PS betűkkel festi ki a CorelDRAW a rajzelemet.
A PS ikont választva az 1-23. ábrán látható ablak jelenik meg. Ezen állíthatjuk be a mintát név szerint (*Name*), a minta sűrűségét (*Frequency*), a minták vonalvastagságát (*LineWidth*), az előtér és a háttér szürkeségét (*ForegroundGray*, illetve *BackgroundGray*).



1-23. ábra

9.7. Kifestés szürke árnyalatokkal

Amikor a kifestő szerszámra klikkelünk, akkor a megjelenő menüből közvetlenül is be tudjuk állítani a rajzelem színét, ha azt feketére, fehérre vagy szürkére kívánjuk színezni.

Ha az X-re klikkelünk, akkor a rajzelem nem lesz kifestve semmilyen színnel, hanem átlátszó lesz.

9.8. Pixeles képek kifestése

Ha a pixeles kép színének az átlátszóságot választjuk, akkor ahol a kép a paletta nulladik színét tartalmazza, azaz a háttérszínt, ott átlátszó lesz. Ha fehérre vagy valamilyen más színűre állítjuk a pixeles kép színét, akkor a kép teljes egészében kitakarja a mögötte levő objektumokat.

10. A menük

Ebben a fejezetben csak gyorsan végigszaladunk az egyes menükön és az azokon belül található funkciókon.

Azokra a funkciókra, amelyek véleményünk szerint eléggé egyértelműek, nem vesztegetünk sok szót. Azokat, amelyek valamiért részletesebb kifejtést igényelnek (például a nyomtatás vagy az effektek), a későbbi fejezetekben részletesen bemutatjuk.

Azokat a funkciókat, amelyeket már az alapbeállításoknál vagy valamelyik eszköz leírásánál ismertettünk, szintén csak egy két szóban fogjuk megemlíteni.

10.1. FILE menü

Akárcsak az összes Windows programban, ez a menü szolgál az állományok betöltésére, kimentésére, a programból való kilépésre.

10.1.1. Új rajz

A *New* funkcióval töröljük az összes rajzelemet, az összes segédvonalat, és a képernyőre a teljes oldal kerül. A rajz neve UNTITLED.CDR lesz. Ha az előző rajz változásai nem voltak elmentve, akkor előbb rákérdez, hogy a rajzot el kívánjuk menteni, vagy veszni hagyjuk a változtatásokat.

10.1.2. Rajz megnyitása

Az *Open...* funkciót választva elmentett CorelDRAW képet tölthetünk be a memóriába. Ha az aktuális rajz nem volt elmentve, akkor a program erre felhívja figyelmünket, és felajánlja az elmentés lehetőségét.

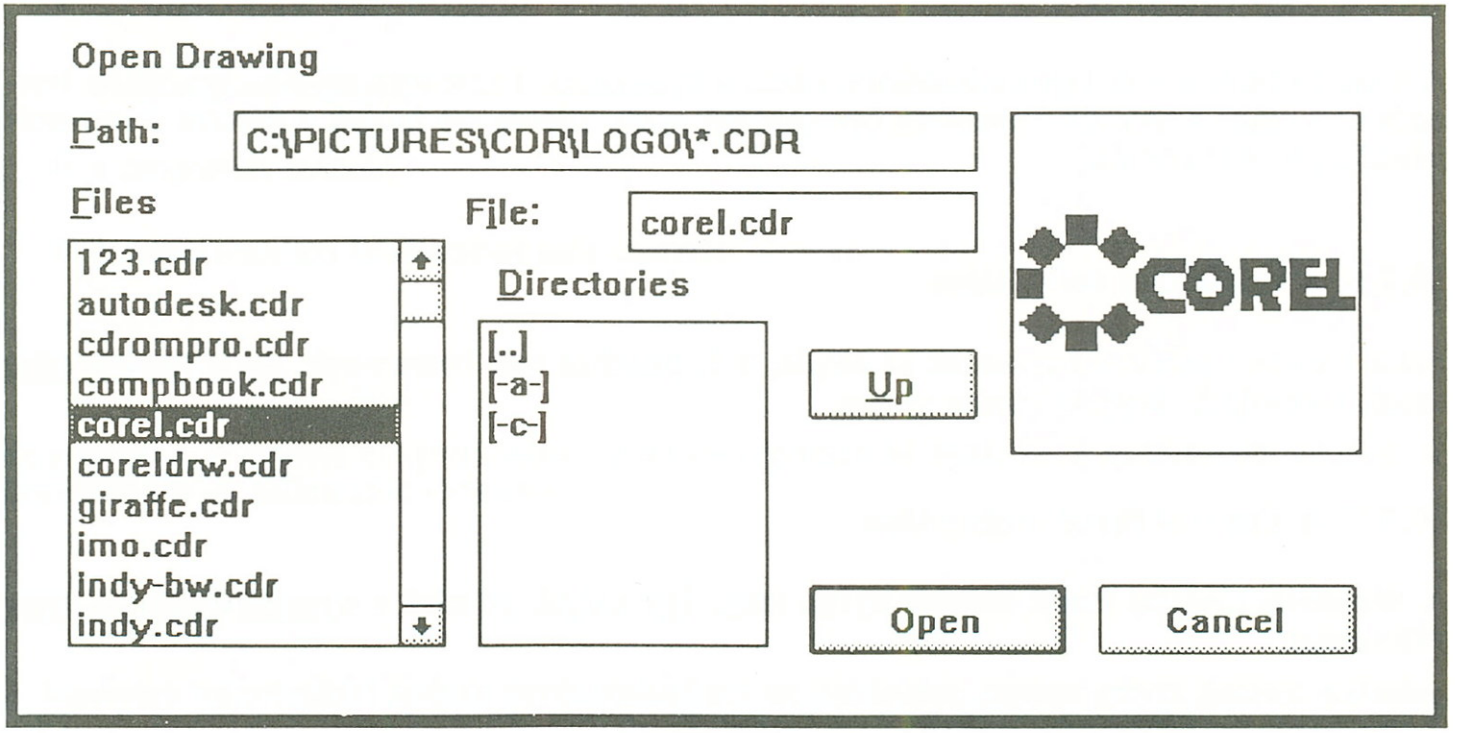
Az 1-24. ábrán látható ablak jelenik meg a betöltés kiválasztásakor. Először a *Directories* keretben a rajz útvonalát kell kiválasztani, majd a *Files* négyzetben a rajz nevét. A *Path* keretbe begépelhetjük a rajz teljes útvonalát; de ezt csak a legritkább esetben javasoljuk.

A *Preferences* menüben beállíthatjuk, hogy a betöltéshez a MOSAIC programot használjuk-e vagy a CorelDRAW saját keretein belül maradjunk.

A betöltést a CTRL-O billentyűvel is kiválaszthatjuk.

10.1.3. Rajz elmentése

A rajz elmentésére két lehetőségünk van. Az egyik, ha a rajz nevét nem akarjuk megváltoztatni, vagy még nincs megadva (UNTITLED.CDR), akkor használjuk a *Save* funkciót. Ha a rajz nevét meg kívánjuk változtatni, akkor pedig válasszuk a *Save As...* funkciót.



1-24. ábra

A CorelDRAW a mentéskor a következő adatokat menti el a rajzelemek pozícióján és attribútumain kívül:

- a lap méretét és orientációját,
- a lap színét,
- a rács sűrűségét és állapotát (be van-e kapcsolva),
- az origó pozícióját,
- a segédvonalakat.

Ha az utolsó mentés óta nem történt változtatás, akkor a *Save* kiválasztására semmi sem történik.

A *Save* és a *Save As...* végrehajtása után a CorelDRAW törli az időközi mentést.

A *Save* funkciót a CTRL-S billentyűvel is elérhetjük. A *Save As...* funkciót csak a menüből tudjuk kiválasztani.

10.1.4. Import/Export

Ezzel a két funkcióval a harmadik fejezet részletesen foglalkozik.

10.1.5. Rajz nyomtatása

A CorelDRAW egyik legproblémásabb része a nyomtatás. Ezért erre szintén egy külön fejezetet szántunk: a hatodik fejezetben olvashatnak erről, illetve ott fogjuk a sorozat nyomtatás lehetőségét is bemutatni.

10.1.6. A rajzfelület definiálása

Ezt a funkciót ennek a fejezetnek az elején, a 2. pontban már bemutattuk. Aki ezt átugrotta, annak javasoljuk, hogy lapozzon vissza.

10.1.7. A Control Panel megnyitása

A Windows Control Panel ablakát nyitja meg. Így tudjuk például a nyomtató típusát megváltoztatni.

10.1.8. Kilépés a programból

Az *Exit* funkcióval léphetünk ki a CorelDRAW-ból. Akár az új rajznál vagy a betöltésnél, itt is figyelmeztet a program, ha nem mentettük el a változásokat.

Kilépés előtt a CorelDRAW törli az időközi mentés állományát, és elmenti a program aktuális paramétereit. Például:

- az új objektumok attribútumát,
- a lap méretét és orientációját,
- a rácssűrűséget és állapotát,
- az origó pozícióját,
- a képernyőn levő segítségeket (vonalzó, paletta, státusmező),
- a *Preferences* menüben beállítottakat,

- a beállított mértékegységeket,
- a betöltés, a kimentés, az export és az import utolsó útvonalát.

A CorelDRAW-ból a CTRL-X vagy az ALT-F4 billentyű lenyomásával is kiléphetünk.

10.1.9. About CorelDRAW

Egy ablakot nyit a képernyőre, amelyen a program fontosabb adatait láthatjuk:

- a CorelDRAW verziószámát,
- a rajzelemek számát,
- a csoportok számát,
- a merevlemezen levő szabad hely méretét.

10.2. EDIT menü

Ez a menü a Windows programokban szokásos szerkesztési funkciókat tartalmazza néhány, a CorelDRAW-ra jellemző kiegészítéssel.

10.2.1. Undo, Redo

A legutolsó rajzutasítást tudjuk érvényteleníteni az *Undo*-val, illetve ennek hatását a *Redo*-val.

Az *Undo* funkció csak a következő műveletfajták hatása ellen nem véd meg:

- nagyítás mértékének megváltoztatása,
- file-műveletek (rajz betöltése, kimentése),
- kiválasztások.

A *Redo*-t csak közvetlenül az *Undo* után használhatjuk.

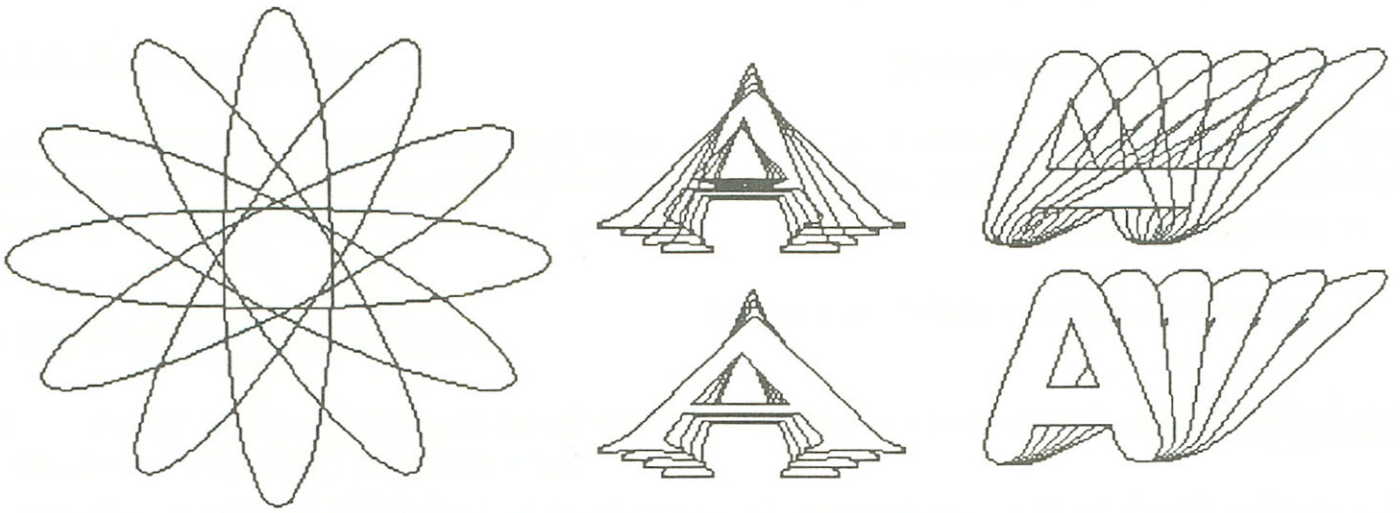
Az *Undo* az ALT-BACKSPACE, a *Redo* az ALT-ENTER billentyűkkel is aktivizálható.

10.2.2. Művelet megismétlése

Lehetőségünk van arra, hogy a legutoljára végrehajtott műveletet az aktuális rajzelemen is végrehajtassuk.

Például, ha egy objektumot elmozgattunk, majd egy másik rajzelemet is el akarunk mozdítani ugyanabba az irányba, ugyanakkora mértékben, akkor használhatjuk a *Repeat* funkciót.

Ha az előzőleg végrehajtott művelet közben megnyomtuk a plusz billentyűt vagy a jobb oldali egérgombot (azaz meghagytuk az eredeti objektumot is), akkor a Repeat is másolatot fog készíteni az eredetiről. Az 1-25. ábrán látható néhány példa arra, hogy mire is használhatjuk a *Repeat* funkciót.



1-25. ábra

A CTRL-R billentyű megnyomásával is elérhetjük a *Repeat* funkciót.

10.2.3. A clipboard használata

Akárcsak az összes Windows programban, a CorelDRAW-ban is kihasználhatjuk a Windows clipboardot. A clipboard nem más, mint köztes tároló, amelyben egyidejűleg csak egy objektum lehet. Ez az objektum lehet szöveg vagy kép.

Az aktuális rajzelemet a *Copy* és a *Cut* paranccsal másolhatjuk a clipboardba. A *Copy* használatakor a rajzelem megmarad a rajzon, míg a *Cut* kitörli azt.

A clipboard tartalmát a *Paste* paranccsal másolhatjuk a rajzba. A másolat mindig ugyanarra a pozícióra fog kerülni, ahonnan azt a clipboardba másoltuk. A *Paste* használata után is megmarad az objektum a clipboardban mindaddig, amíg egy másik objektumot nem helyezünk el oda, vagy nem lépünk ki a Windowsból.

Az egyes parancsok billentyűkombinációi megegyeznek az összes Windows programéval: a *Copy* a CTRL-INS, a *Cut* a SHIFT-DEL, míg a *Paste* a SHIFT-INS.

A clipboard használatáról a harmadik fejezetben részletesebben is szó lesz.

10.2.4. Rajzelemek megkétszerezése

A *Duplicate* funkció másolatot készít az aktuális rajzelemről a *Preferences* menüben beállított eltolással. A másolás után mindig az új rajzelem lesz aktív.

A *Duplicate* gyorsabb elérésére használhatjuk a CTRL-D billentyűt.

10.2.5. Rajzelemek törlése

A kijelölt rajzelemeket a *Clear* paranccsal törölhetjük a rajzról. Ugyanezt a hatást érhetjük el a DEL billentyű lenyomásával is.

10.2.6. Stílus másolása

A *Copy Style From...* funkció használatával az aktuális rajzelem attribútumait állíthatjuk be gyorsan egy másik rajzelem paramétereinek átmásolásával. Így tudjuk gyorsan az objektum körvonalát, kifestését és szöveg esetén a karakterek adatait megadni.

10.2.7. Szöveg javítása

Az *Edit Text...* parancs kiválasztása után - amennyiben a kijelölt rajzelem szöveg, és csak egy objektum volt kijelölve -, ugyanazt az ablakot kapjuk, mint a szöveg bevitelekor. Így tudjuk a szöveget vagy valamely paramétert módosítani. A szöveget kijelölve, a CTRL-T billentyű lenyomásával is kiválaszthatjuk annak javítását.

10.2.8. Szövegek attribútuma

A *Character Attributes...* ugyanaz, mint mikor az alakító szerszámmal kétszer klikkelünk valamelyik kijelölt karakter négyzetére.

10.2.9. Az összes rajzelem kijelölése

A *Select All* paranccsal az összes rajzelemet kijelölhetjük.

10.3. TRANSFORM menü

A *TRANSFORM* menü használatával ugyanazokat az alapvető műveleteket végezhetjük el, mint a nyíl eszközzel. A különbség csak annyi, hogy itt a változtatások értékeit számszerűen adhatjuk meg.

10.3.1. Mozgatás (Move)

Az eltolás értékét megadhatjuk relatív vagy abszolút értékben. Ha az elmozdulást abszolút értékben adjuk meg, akkor beállíthatjuk azt is, hogy a rajzelem mely pontjának fogjuk a pontos koordinátáit megadni.

Relatív eltoláskor a pozitív irány mindig felfelé és jobbra, míg a negatív lefelé és balra van.

A *Leave Original* kapcsolóval megadhatjuk, hogy az eredeti objektumról készüljön-e másolat, vagy sem. Ezt mindegyik transzformációnál megtehetjük, ezért a többi esetben már nem fogjuk megemlíteni.

A mozgatás menüt a CTRL-L billentyűvel is kiválaszthatjuk.

10.3.2. Elforgatás, döntés (Rotate & Skew)

Egyidejűleg vagy csak elforgatni, vagy csak eldönteni lehet a rajzelemet. Mind az elforgatásnál, mind pedig a döntésnél a pozitív elforgatási (illetve döntési) irány az óramutató járásával ellentétes. A menüt a CTRL-N billentyűvel is kiválaszthatjuk.

10.3.3. Nyújtás, tükrözés (Strech & Mirror)

A nyújtás mértékét százalékosan adhatjuk meg. A tükrözés pedig nem más, mint egy speciális nyújtás, ahol a százalék értéke negatív. A menüt a CTRL-Q billentyűvel is kiválaszthatjuk.

10.3.4. Transzformációk törlése

A *Clear Transformations* a kiválasztott rajzelem elforgatási szögét és döntését 0°-ra, a vízszintes és függőleges nyújtást 100%-ra és az elmozdulást 0 mm-re állítja vissza.

10.4. EFFECTS menü

Ezek a műveletek a rajzelem alakját is megváltoztatják, illetve a rajzhoz plusz objektumokat adhatnak. E műveletek eléggé összetettek és bonyolultak. Véleményünk szerint érdemes ezeket részletesebben bemutatni, éppen ezért a második fejezetben hosszabban és mélyrehatóbban foglalkozunk ezekkel.

10.5. ARRANGE menü

E menü funkcióival meghatározhatjuk az egyes rajzelemek kirajzolásának sorrendjét; összevonhatunk rajzelemeket, illetve megbonthatjuk ezt az összevonást és a rajzelemeket egymáshoz képest igazíthatjuk.

10.5.1. A rajzelemek sorrendje

A rajzelemek kirajzolási sorrendje azért nem mindegy, mert a végső rajzon az objektumok részben vagy teljes egészében eltakarhatják egymást.

A sorrend alapértelmezés szerint a rajzolás sorrendje. Vagyis a legelőször rajzolt objektum lesz a leghátsó, míg a legutoljára rajzolt a legelső. A sorrendet a következő parancsokkal, illetve billentyűkkel tudjuk megváltoztatni:

- legfelülre: *To Front* (SHIFT-PGUP),
- legalulra: *To Back* (SHIFT-PGDN),
- egy szinttel feljebb: *Forward One* (PGUP),
- egy szinttel lejjebb: *Back One* (PGDN),
- a sorrend megfordítása: *Reverse Order*.

Ahhoz, hogy lássuk mi, változik az egyes elemek szintjének megváltoztatásával, az előzetes megtekintést kell használnunk.

10.5.2. Rajzelemek csoportosítása

A rajzelemek csoportosításának két előnye van. Az egyik, hogy a csoport bármelyik elemét kiválasztva a csoport összes elemét kijelöljük. A másik, hogy a csoport egyes elemeinek relatív távolsága nem változik meg.

A csoport létrehozásához először válasszuk ki azokat a rajzelemeket, amelyeket egy csoportba kívánunk összefogni. Ezután válasszuk ki a *Group* funkciót vagy nyomjuk meg a CTRL-G billentyűt. A státusmezőben a csoport kiválasztása után a csoport elemeinek számát láthatjuk. (Természetesen a csoportnak csoport is lehet eleme, azaz a csoportok egymásba ágyazhatók.)

A csoportosítás hátránya, hogy az egyes rajzelemek tulajdonságai nem változtathatók meg külön-külön, csak együtt és néhány műveletet nem hajthatunk végre csoporton. Például nem használhatjuk rajta az alakító szerszámot.

A csoportosítás megszüntetéséhez válasszuk ki az *Ungroup* funkciót, vagy nyomjuk meg a CTRL-U billentyűt.

10.5.3. Rajzelemek kombinálása

Több rajzelemet kombinálhatunk is egymással. Ennek hatására az eddig különálló rajzelemek görbét fognak alkotni. Ezzel néhány érdekes hatást is elérhetünk. (Példákat a hetedik fejezetben fogunk bemutatni.)

Egy-egy rajzelem maximum 3000 csomópontból állhat, de 1000 fölött már jelentősen lassítja a kirajzolást. Érdemes odafigyelni, hogy a kombinálással létrehozott új rajzelemek se lépjék át lehetőleg az ezres határt.

A rajzelemek kombinálásához először az egyes objektumokat kell kijelölnünk. Majd válasszuk ki a *Combine* funkciót vagy nyomjuk meg a CTRL-C billentyűt. Az átalakítás előtt a szövegeket, a négyszögeket és az ellipsziseket a CorelDRAW görbékké alakítja át.

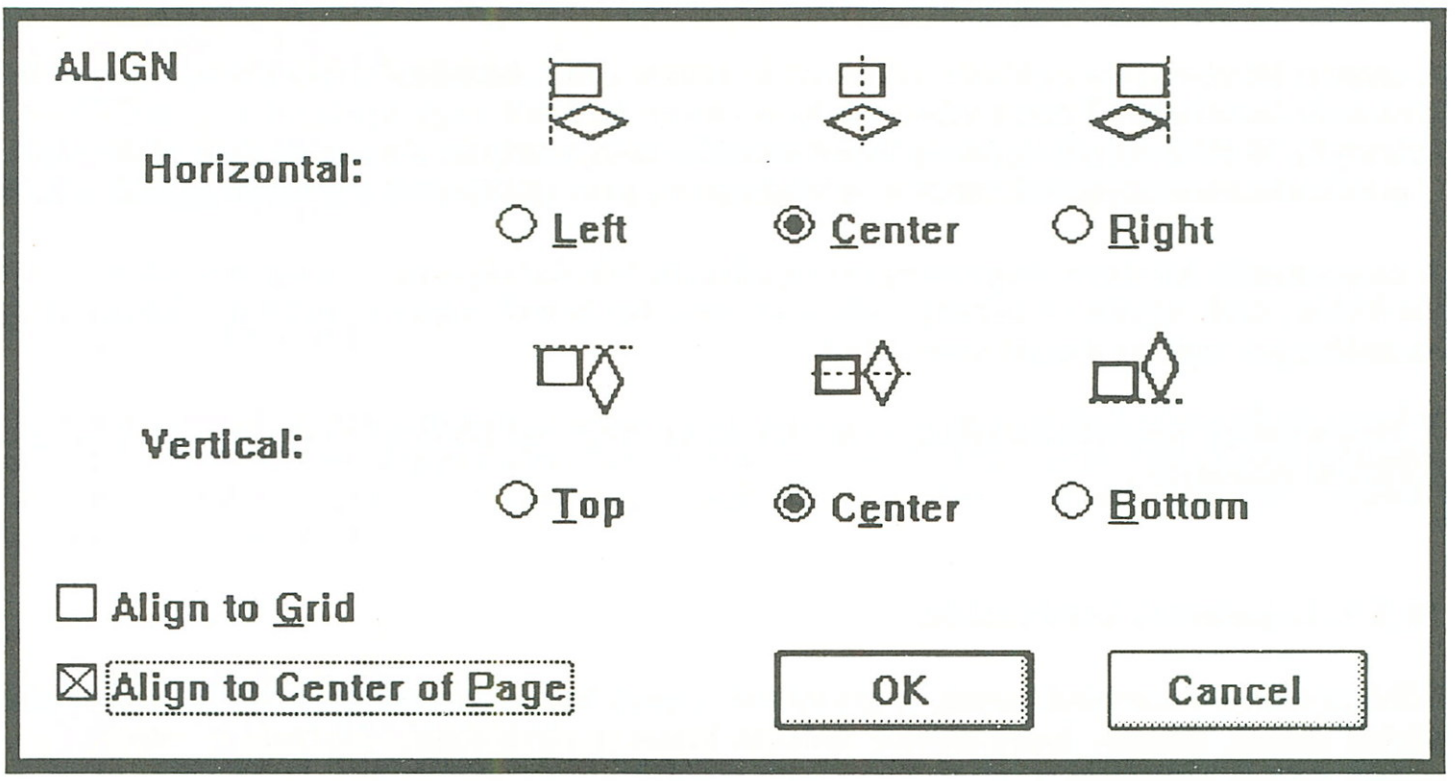
A kombináció megszüntetéséhez használjuk a *Break Apart* funkciót vagy a CTRL-K billentyűt.

10.5.4. Rajzelemek átalakítása görbékké

Ha szöveget, négyszöget vagy ellipszist nem csak úgy akarunk alakítani, mint ahogyan az alakító szerszámmal lehetséges, akkor először át kell azokat alakítanunk görbékké. Erre ad lehetőséget a *Convert To Curves* funkció. A funkció kiválasztása vagy a CTRL-V billentyű megnyomása után pár pillanat alatt a CorelDRAW az aktuális rajzelemet görbékké alakítja. Ezután csak az azonnali *Undo* segítségével állíthatjuk vissza az eredeti állapotot. A művelet hatása később már visszafordíthatatlan.

10.5.5. Rajzelemek igazítása

A rajzelemeket egymáshoz képest is kiigazíthatjuk. Először mindig az elmozdítandó objektumot vagy objektumokat kell kijelölni, majd legutoljára azt, amelyikhez igazítani szeretnénk. Ezután válasszuk ki az *Align...* funkciót vagy nyomjuk meg a CTRL-A billentyűt. Ekkor az 1-26. ábrán látható ablakban adhatjuk meg az igazítás paramétereit.



1-26. ábra

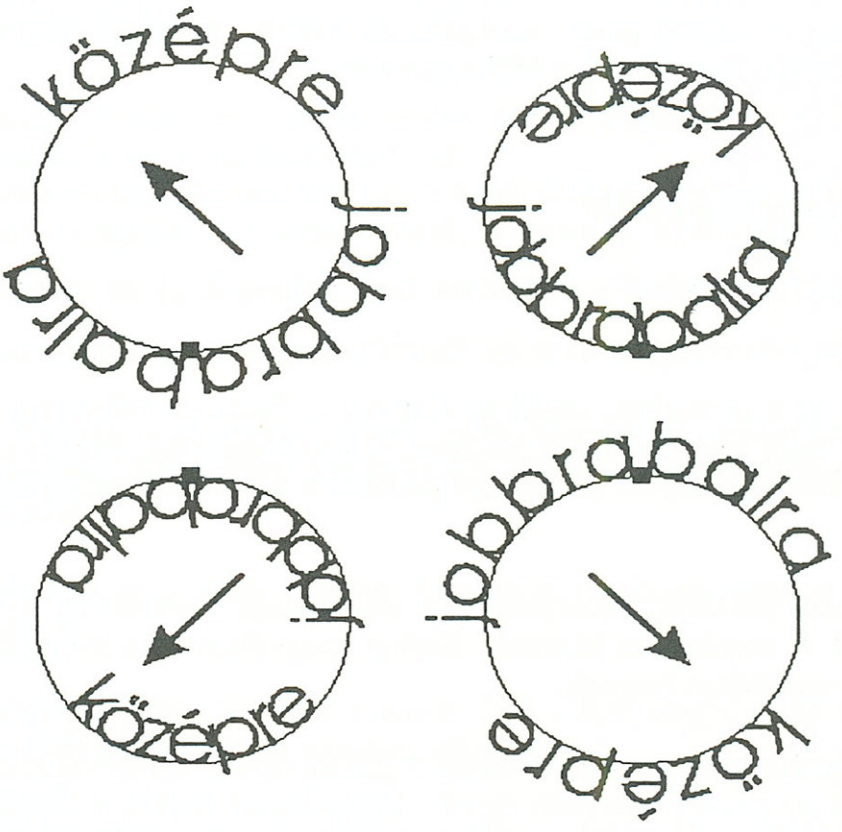
Az igazítás mindig a befoglaló négyzethez történik. Horizontálisan lehet balra (*Left*), középre (*Center*) vagy jobbra (*Right*), vertikálisan pedig a tetejéhez (*Top*), a közepéhez (*Center*) vagy az aljához (*Bottom*) igazítani. Ezen kívül az igazítás történhet a lap középpontjára (*Align to Center of Page*) vagy a segédrácsra (*Align to Grid*). Ez utóbbi esetben a kijelölt rajzelemek a legközelebbi rácsponthoz fognak igazodni; mégpedig egymástól függetlenül.

10.5.6. Szöveg görbére illesztése

A CorelDRAW egyik legfőbb erénye ez a funkció. Lehetőséget teremt arra, hogy a sztring típusú szövegeket (de nem a bekezdéseket) tetszőleges görbére igazíthassuk.

Ehhez egy szöveget és egy másik, nem szöveges rajzelemet kell kijelölnünk, majd kiválasztanunk a *Fit Text To Path* funkciót vagy megnyomnunk a CTRL-F billentyűt.

A szöveg helyzete függ igazítottságától (balra, jobbra vagy középre) és a görbétől. Ugyanis a CorelDRAW-ban például egy kört négyféleképpen rajzolhatunk meg. Hiszen a rajzoláskor húzhatjuk az egeret balra fel, balra le, jobbra fel vagy jobbra le. Hogy ettől miként függ a szöveg helyzete, azt az 1-27. ábrán láthatjuk.



1-27. ábra

10.5.7. Szöveg kiigazítása

A CorelDRAW lehetővé teszi, hogy a szöveg egyes karaktereit elmozdítsuk. De általában, hacsak nem ezzel ellentétes a célunk, jó ha a karakterek alja egy vonalba esik. Ezt az *Align to*

Baseline funkcióval érhetjük el. Ezután a CorelDRAW kiszámolja az elforgatástól függő alapvonalat és erre illeszti rá a karaktereket. Ezt a CTRL-Z billentyűvel is megtehetjük.

10.5.8. Szöveg kiegyenesítése

Előfordulhat, hogy a szövegeket, miután valamilyen görbére illesztettük, szeretnénk kiegyenesíteni. Ezt megoldhatjuk úgy is, hogy rajzolunk egy egyenest és ahhoz igazítjuk, de kényelmesebb, valamint gyorsabb a *Straighten Text* funkció használata.

10.6. DISPLAY menü

Az ebben a menüben található funkciókat ennek a fejezetnek az elején, a 3. pontban már bemutattuk. Ha nem olvasta el, kérjük lapozzon vissza.

10.7. SPECIAL menü

Ebbe a menübe néhány olyan plusz szolgáltatás került, amelyek kényelmesebbé tehetik a munkát, vagy logikailag nem illetek a többi menübe.

10.7.1. Szövegek gyors kicserélése

A CorelDRAW lehetőséget kínál a rajzokban levő szövegek gyors és kényelmes kicserélésére.

Először is mentsük el a rajzunkat, majd az *Extract...* funkciót válasszuk ki. A CorelDRAW ekkor megkérdezi, hogy milyen néven készítse el a szövegfile-t. Ebbe az állományba kerül a rajzon levő összes szöveg. Ezt az állományt például a Windows Notepaddel tudjuk szerkeszteni.

Csak azokat a sorokat javítsuk, amelyekben a szövegeink vannak! Se az első sort, se a számokat, se a <CDR> sorokat ne bántsuk! Ezeket megváltoztatva hibajelzést, de mindenképpen nagyon furcsa eredményt kapunk.

A szerkesztés befejezése után menjünk vissza a CorelDRAW-ba és válasszuk a *Merge-Back...* funkciót. Válasszuk ki az állományunk nevét. Pár pillanat múlva a CorelDRAW kicseréli az összes javított szöveget.

10.7.2. Minta és vonalvégződés készítése

A *Create Pattern* és a *Create Arrow* funkciókkal a kijelölt rajzelemekből készíthetünk kitöltő mintát, illetve vonalvégződést.

10.7.3. Alapbeállítások

A *Preferences* funkciót választva újabb menüt kapunk, amelyben a program és a rajzolás néhány paraméterét meg tudjuk adni.

A *Place Duplicate* a rajzelemek megkétszerezésekor használt eltolás mértékét, a *Nudge* pedig a kurzormozgató billentyűk hatására történő elmozdulás mértékét határozza meg.

A *Cross Hair Cursor* bekapcsolásával a kurzor egy szerkesztőterületnyi szálkereszt lesz. A *Show Page Border* kapcsolóval a nyomtatandó lap szélét tudjuk ki- és bekapcsolni. Az *Interruptable display* bekapcsolásával a képernyő újrarajzolása közben is folytathatjuk a munkát a kirajzolást megszakítva; míg ha kikapcsoljuk, akkor mindig meg kell várni a képernyő frissítését, és csak utána tudjuk a munkát folytatni. Ha a *Use Mosaic*-ot bekapcsoljuk, akkor a rajzok betöltéséhez a MOSAIC segédprogramot használja.

A *Lines & Curves* menüt a 4.1. pontban a már bemutattuk.

A *Print & Preview* menüben a nyomtatás és az előzetes megtekintés néhány adatát tudjuk megadni.

- *Miter Limit*: azt a szöget jelenti, amely alatt a CorelDRAW letöri vonaltalálkozásnál a sarkot.

- *Preview Fountain Stripes*: az a szám, ahány sávval a program maximálisan ábrázolja a képernyőn az átfolyásos színátmeneteket.
  16 színű képernyőn érdemes ezt 10-15 közé állítani, hiszen a CorelDRAW úgysem tudja szépen kirajzolni az átmeneteket, viszont a kirajzolás sebessége jelentősen megnő.

- *Preview Colors*: az előzetes megjelenítésnél használt színkeverést választhatjuk ki.

  Optimized Palette with Pure Colors: csak nagyon jó megjelenítő esetén érdemes használni (például XGA vagy SpeedSTAR VGA). Ilyenkor a tiszta színekre optimalizálja a palettát.

  Sweeping Palette with Pure Colors: folyamatos színátmeneteket próbál létrehozni a valós színekből.

  Sweeping Palette with Dithered Colors: 256 színű megjelenítő esetén rosszabb felbontást, de több színt kapunk ezzel az eljárással.

  Windows Dithered Colors: ha megjelenítőnk csupán 16 színt ismer, akkor csak ezt választhatjuk. A CorelDRAW ekkor a Windows kevert színeit használja (ami az egyik legrosszabb színszimuláció).

- *Fountain* és *Bitmap*: a színátfolyásos átmenetnél, illetve a pixeles képeknél használt színeket adhatjuk meg.

  Pure Colors: valós színek. Csak azokat a színeket használhatjuk, amelyeket a saját videovezérlőnk ismer. Vagyis monochrom képernyő esetén csak feketét és fehéret,

VGA-nál 16 színt, míg SVGA-val 256 színt. Ennél jobb eredményt csak profi DTP-vezérlőkkel vagy XGA-val érhetünk el.

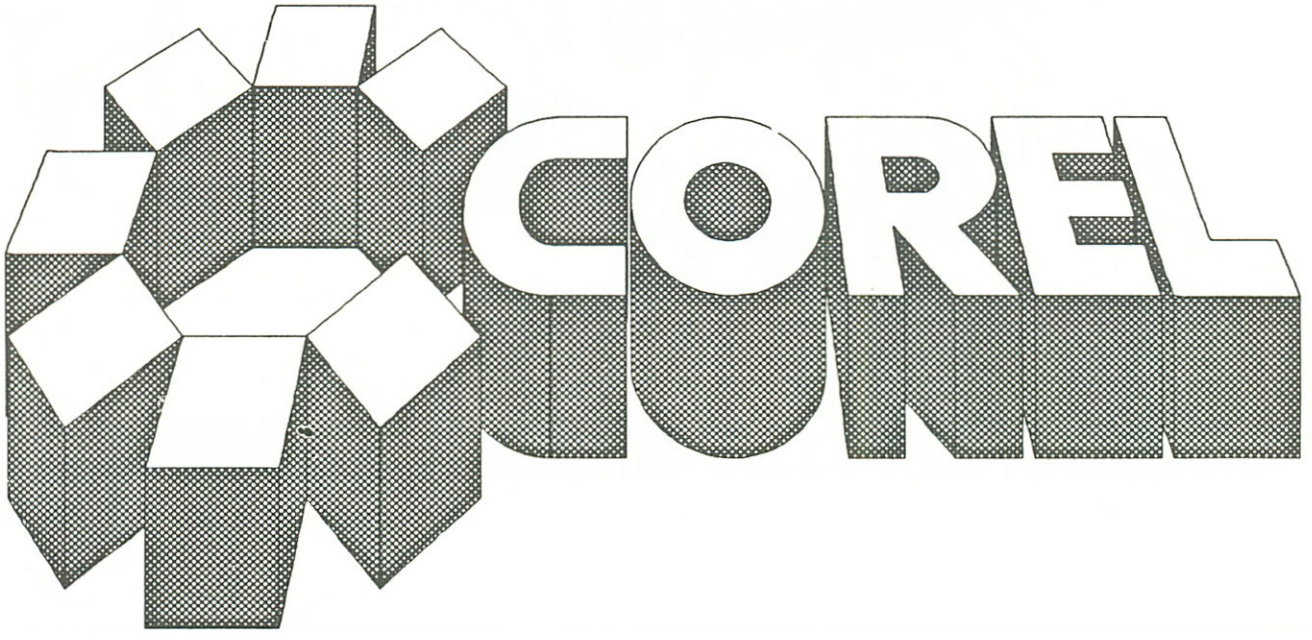
Dithered Colors: kevert színek. A rendelkezésre álló színekből keveri ki a kívánt szint. Az így kapott kép eléggé mákos lesz.

A Mouse menüben azt választhatjuk ki, hogy az egér jobb oldali gombjához milyen funkciót rendeljünk.

- *Not Used*: nem használjuk ki ezt a lehetőséget
- *2x Zoom*: kétszeres nagyítás azon a területen, ahová az egér jobb oldali gombjával klikkeltünk. A gombbal kétszer klikkelve az előző nagyításra válthatunk vissza.
- *Edit text*: a kijelölt szövegobjektum szerkesztése.
- *Full screen preview*: előzetes megtekintés teljes képernyőn.
- *Node edit*: a görbe kijelöléskor aktivizálja a csomópontszerkesztő menüt.

CorelDRAW!

Effekte



Effektusok

1. Burkológörbe (Envelope) 2-2
2. Perspektíva 2-5
3. Átmenetek készítése 2-7
4. Kihúzás 2-10

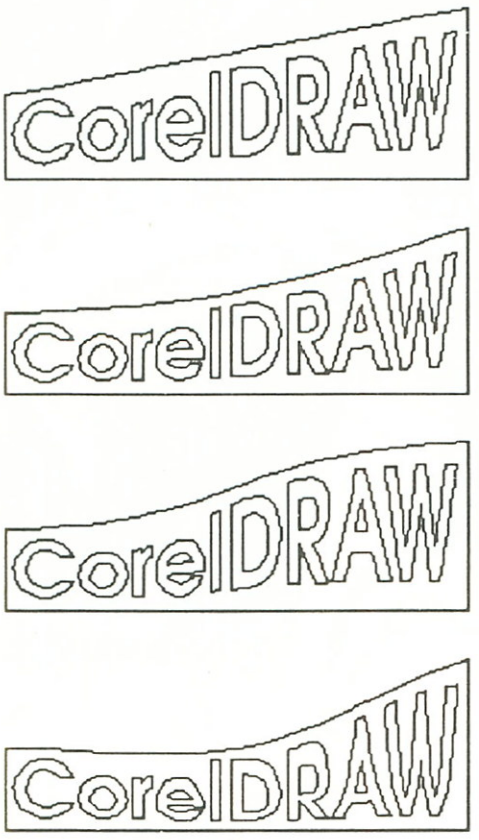
Ahogyan azt már az első fejezetben említettük, ez a rész - az *EFFECTS* menü - eléggé összetett és bonyolult ahhoz, hogy egy külön fejezetet szánjunk rá.

Ez a fejezet végig az *EFFECTS* menü részeivel foglalkozik, ezért nem fogjuk minden egyes menüpont előtt külön jelezni.

1. Burkológörbe (Envelope)

Az egyes rajzelemek alakját eddig csak az átalakító szerszámmal tudtuk módosítani. Most bemutatunk egy másik lehetőséget, a rajzelemek burkológörbéinek változtatását.

Mi is az a burkológörbe? Alapértelmezés szerint az a legkisebb négyszög, amely a rajzelem köré húzható. Amikor kijelölünk egy objektumot, akkor a sötét négyzetek ennek a körvonalán helyezkednek el. Képzeljük el, hogy ez a négyszög egy nyolc ponton kifeszített gumigyűrű. Ha a nyolc pont bármelyikét elmozdítjuk, megváltozik a négyszög alakja, és ezzel együtt megváltozik a rajzelem alakja is.



2-1. ábra

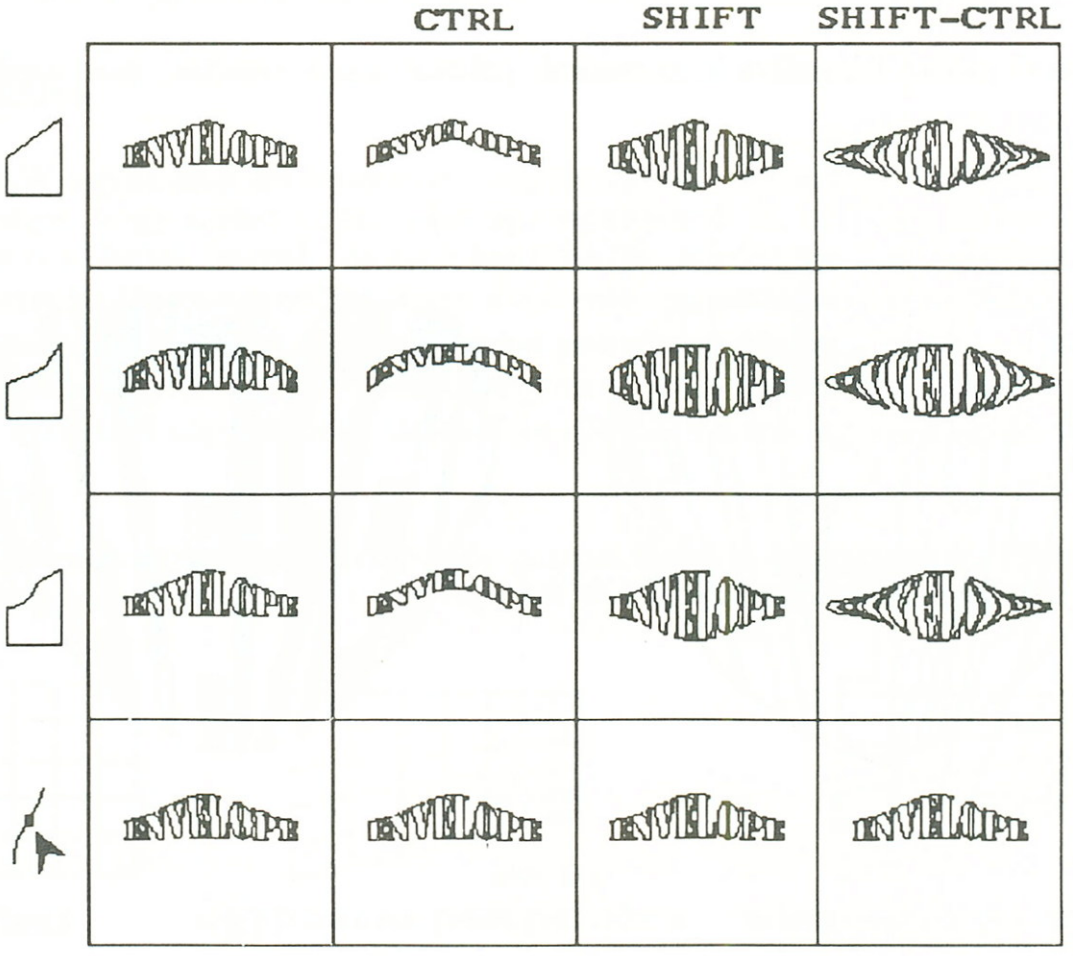
A burkológörbe megváltoztatásához először egy rajzelemet vagy egy csoportot kell kijelölnünk. Majd válasszuk ki az *Edit Envelope* menüpontot. Ezután a szerkesztés módját kell meghatároznunk, ugyanis a burkológörbe megváltoztatására négy különböző lehetőségünk

van. Ezek abban térnek el egymástól, hogy az egyes pontok közötti szakaszok milyen alakúak lesznek. Ezek fentről lefelé:

- vonal,
- egyszerű ív,
- két görbe,
- szabadon szerkeszthető.

A különbségeket a 2-1. ábrán láthatjuk.

Végül az egyes csomópontok helyzetének - illetve a negyedik szerkesztési módot választva, a kontrollpontok helyzetének - megváltoztatásával módosíthatjuk a rajzelem alakját.



2-2. ábra

A csomópont mozgatása közben használhatjuk a CTRL és a SHIFT billentyűket. Ezek hatása a következő:

CTRL: a kiválasztott csomóponttal együtt - a mozgatás irányától függően - egy másik csomópont is elmozdul a mozgatás irányába.

SHIFT: a kiválasztott csomóponttal együtt - a mozgatás irányától függően - egy másik csomópont is elmozdul a mozgatással ellentétes irányba.

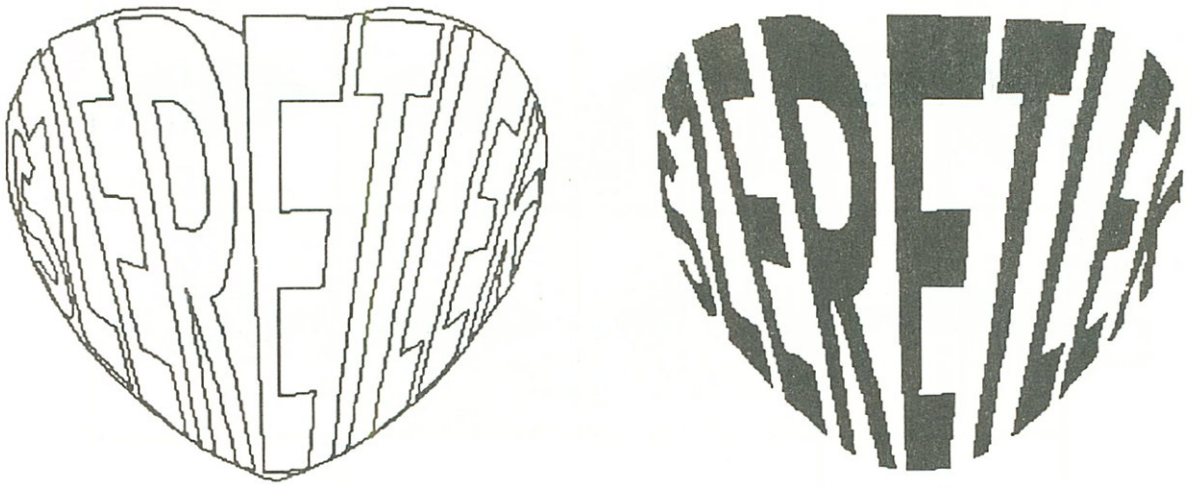
SHIFT-CTRL: a kiválasztott csomóponttal együtt három másik (sarok vagy oldalfelező) csomópont is elmozdul a mozgatás irányával ellentétes irányba.

Hogy ez a gyakorlatban mit jelent, azt a 2-2. ábrán láthatjuk.

A jelentős különbségek miatt a negyedik szerkesztési módról még néhány szót kell szólnunk. Ebben az esetben a nyolc csomópont elmozdításán kívül lehetőségünk van a hozzájuk tartozó kontrollpontok helyzetének megváltoztatására is. Ezt a másik három esetben nem tehetjük meg.

Lehetőségeinket behatárolja, hogy a csomópontok típusait nem változtathatjuk meg. A sarokpontok csúcsosak (*Cusp*), az oldalfelező pontok pedig szimmetrikusak (*Symmet*).

Ezt a szerkesztő módot használva készíthetünk például olyan képeket, mint amilyen a 2-3. ábrán látható.



2-3. ábra

A sztringek, amelyeket így átalakítottunk, továbbra is sztringek maradnak, megtartva azok minden előnyét. Így az első fejezetben említett szövegcsere (*Extract - Merge Back*) és a hetedik fejezetben szereplő sorozatnyomtatás (*Print Merge*) során is felhasználhatjuk ezeket.

Ha kiadjuk az *Add New Envelope* parancsot, akkor a módosított alakú rajzelem köré húzható legkisebb négyszög lesz az új burkológörbe.

Egy objektum burkológörbéjét úgy is megváltoztathatjuk, hogy egy másik, már módosított rajzelem burkolóját rámásoljuk. Ehhez először a módosítandó rajzelemet kell kijelölnünk. Majd válasszuk ki a *Copy Envelope From* parancsot. Ezután a nyíllal klikkeljünk rá arra a rajzelemre, amelyik burkológörbéjét át akarjuk másolni. Néhány másodperc múlva a rajzelemen már láthatjuk is a változást. Ez néha hosszabb időt is igénybe vehet, és eközben a kurzor nem vált át a szokásos homokórára, így látszólag nem történik semmi. Javasoljuk, hogy nyomja meg az ALT billentyűt, és amíg *FILE* menü nem vált inverzbe, addig a program dolgozik. Ugyanis ha a nyíllal nem pontosan a rajzelemre mutattunk, akkor a CorelDRAW minden jelzés nélkül visszatér szerkesztő üzemmódba. (Ez programhiba, pontosabban logikátlanság.)

A *Clear Envelope* parancsot választva a kijelölt rajzelem alakja ismét az eredeti - az utolsó módosítás előtti - lesz. Amennyiben a rajzelemre közben kiadtuk az *Add New Envelope* parancsot, akkor az addigi változtatásaink megmaradnak. Ezek törléséhez az ismételt *Clear Envelope* parancs szükséges. Az összes változtatást egyszerre törölhetjük a *TRANSFORM Clear Transformations* paranccsal, de ebben az esetben nem csak a burkológörbe változásait töröljük.

2. Perspektíva

A CorelDRAW ugyan csak kétdimenziós - vagyis síkbeli - elemekkel dolgozik, de felkínálja azt a lehetőséget, hogy ezeket az elemeket úgy rajzoltassuk ki, mintha a térben lennének. Ezek továbbra is síkbeliek lesznek, de azt a hatást keltik, mintha térbeliek lennének.
A térbeli ábrázolás lényege (anélkül, hogy a mélyebb geometriában elmerülnénk), hogy a távolabbi tárgyakat kisebbeknek, a közelebbieket pedig nagyobbaknak látjuk. A párhuzamos egyenesek - a térbeli ábrázoláskor - metszik egymást. Ez a rajzban úgy jelenik meg, hogy az objektumok befoglaló négyzeteinek szemköztes oldalai metszik egymást az ún. távlati pontban.

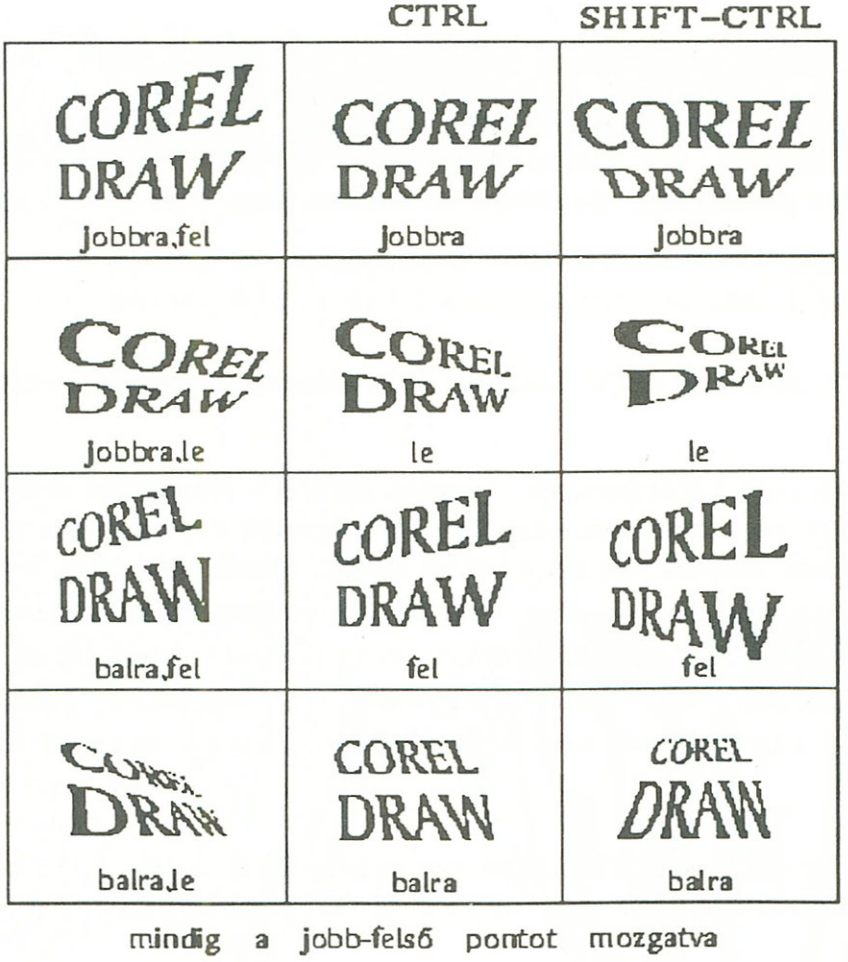
A CorelDRAW-ban egypontos és kétpontos perspektívákkal dolgozhatunk. Ezek között az a különbség, hogy az objektumokhoz egy vagy két távlati pont tartozik (2-4. ábra).

2-4. ábra

Először jelöljük ki a rajzelemet. Majd válasszuk ki az *Edit Perspective* parancsot. Ezután az objektum négy sarokpontját mozgatva tudjuk a perspektívát változtatni. Vigyük a kurzort valamelyik sarokpontra; nyomjuk meg és tartsuk lenyomva az egér bal oldali gombját. Így tud-

juk mozgatni a pontot. Amikor az eredményt megfelelőnek találjuk, engedjük el az egér gombját.

Ha a pontot csak vízszintesen vagy függőlegesen mozdítjuk el, akkor készítünk egypontos perspektívát. Hogy biztosan csak ezekbe az irányokba mozduljon el a pont, a mozgatás alatt tartsuk lenyomva a CTRL billentyűt. Ha a SHIFT billentyűt is lenyomva tartjuk a művelet alatt, akkor az ellentétes sarokpont is el fog mozdulni ugyanakkora mértékben, de az ellenkező irányba (2-5. ábra).



2-5. ábra

Kétpontos perspektíva készítésekor a sarokpontot a rajzelem középpontja felé vagy attól távolodva mozgatjuk. Az előbbi esetben az objektum a képernyő felé "mozdul el", míg a második esetben "távolodik" attól.

Ha a rajzelem perspektíváját nagy mértékben megváltoztatjuk, akkor előfordulhat, hogy a távlati pont - vagyis az a pont, ahol a befoglaló négyzet szemköztes oldalai metszik egymást - megjelenik a képernyőn. Ez esetben lehetőségünk van arra is, hogy ezt a pontot mozgatva változtassuk a perspektívát. Ha egy térbeli testet - például egy kockát - akarunk rajzolni, akkor a test szomszédos lapjaihoz tartozó távlati pontoknak egybe kell esniük.

A burkológörbéhez hasonlóan az alábbi három lehetőség áll a rendelkezésünkre:

Add New Perspective: eltárolhatjuk a jelenlegi perspektívát ugyanúgy, mint a burkológörbénél. A rajzelem aktuális alakját tekintjük a továbbiakban alapnak.

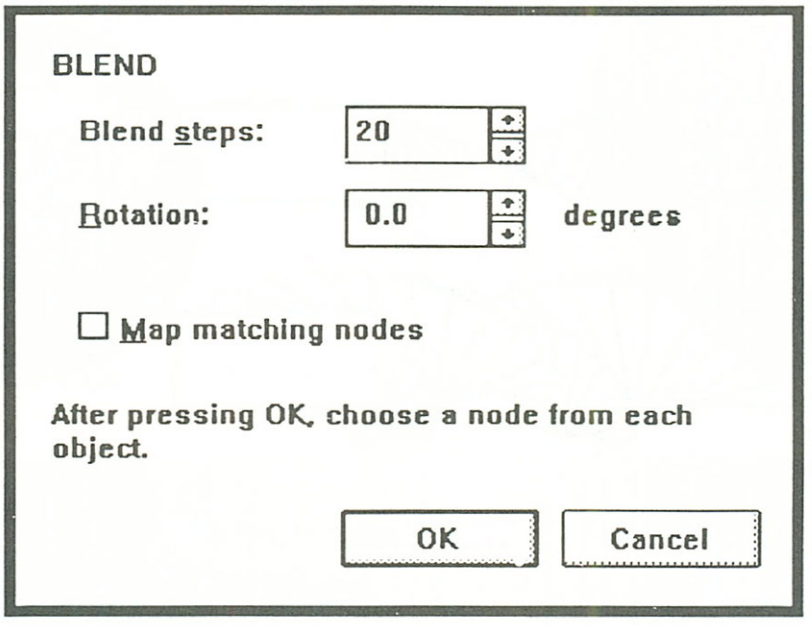
Clear Perspective: a legutolsó tárolásig végrehajtott javításokat törölhetjük. Természetesen használhatjuk a *TRANSFORM Clear Transformations* funkciót is, de az nemcsak a perspektíva változtatásait törli.

Copy Perspective From: a kiválasztott rajzelem perspektívájját úgy is megváltoztathatjuk, hogy egy másik rajzelemét átmásoljuk. Az eljárás pontosan ugyanaz, mint a burkológörbe esetében.

3. Átmenetek készítése

A *Blend* funkció lehetőséget kínál alakzatok közötti átmenetek készítésére. Az átmenet során újabb rajzelemek jönnek létre, amelyek csoportot alkotnak. A művelet során fokozatosan alakul át az egyik rajzelem a másikba. A változás érinti az objektumok alakját, körvonalának vastagságát és színét, illetve az objektum kitöltöttségét.

Ha valamelyik rajzelem színátfolyással (verlauf), PostScript, vektoros vagy pixeles mintával van kifestve, akkor a létrejövő alakzatok fehér színűek lesznek. Különben a két objektum színe közötti folyamatos árnyalatokkal festi ki őket a CorelDRAW.



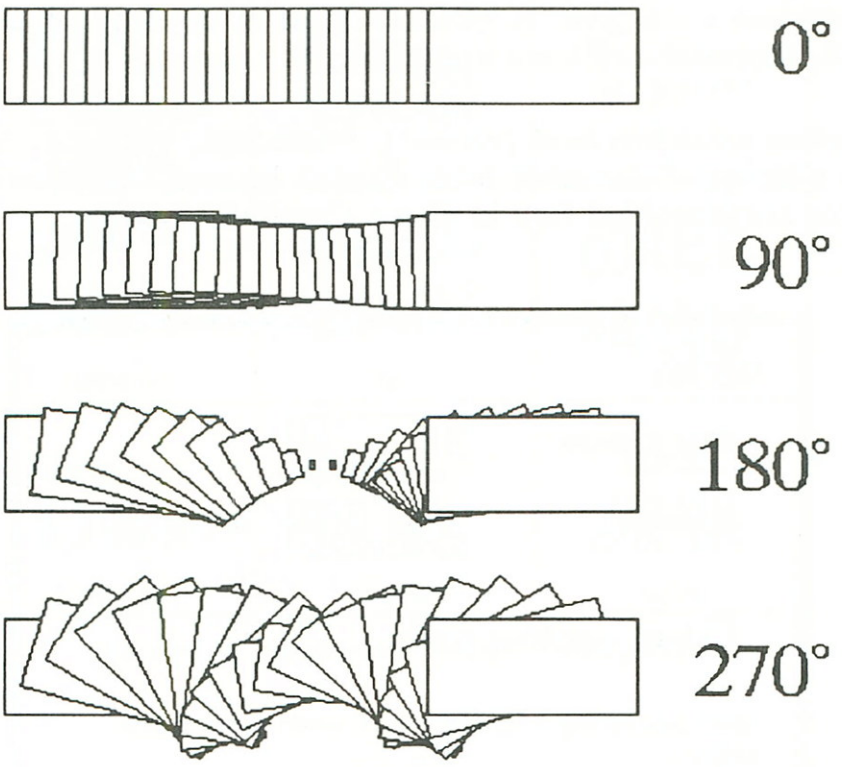
2-6. ábra

Először azt a két objektumot kell kijelölnünk, amelyek között átmenet szeretnénk létrehozni. Ezután válasszuk ki Blend parancsot vagy nyomjuk meg a CTRL-B billentyűt. Ekkor a 2-6. ábrán látható ablak jelenik meg. Adjuk meg, hogy az átmenet hány lépésben történjen meg (*Blend steps*); ez maximum 200 lépés lehet. A lépések számába a két kiinduló objektum nem számít bele, ez az érték csak a létrejövő elemek számát adja meg. Ezenkívül megadhatjuk, hogy az átmenet során az egyes új rajzelemek mennyivel forduljanak el (*Rotation*). Pozitív

érték esetén az elfordulás - az eddig megszokottól eltérően - az óramutató járásával megegyező irányba történik. Az elforgatás bemutatására álljon itt a 2-7. ábra.

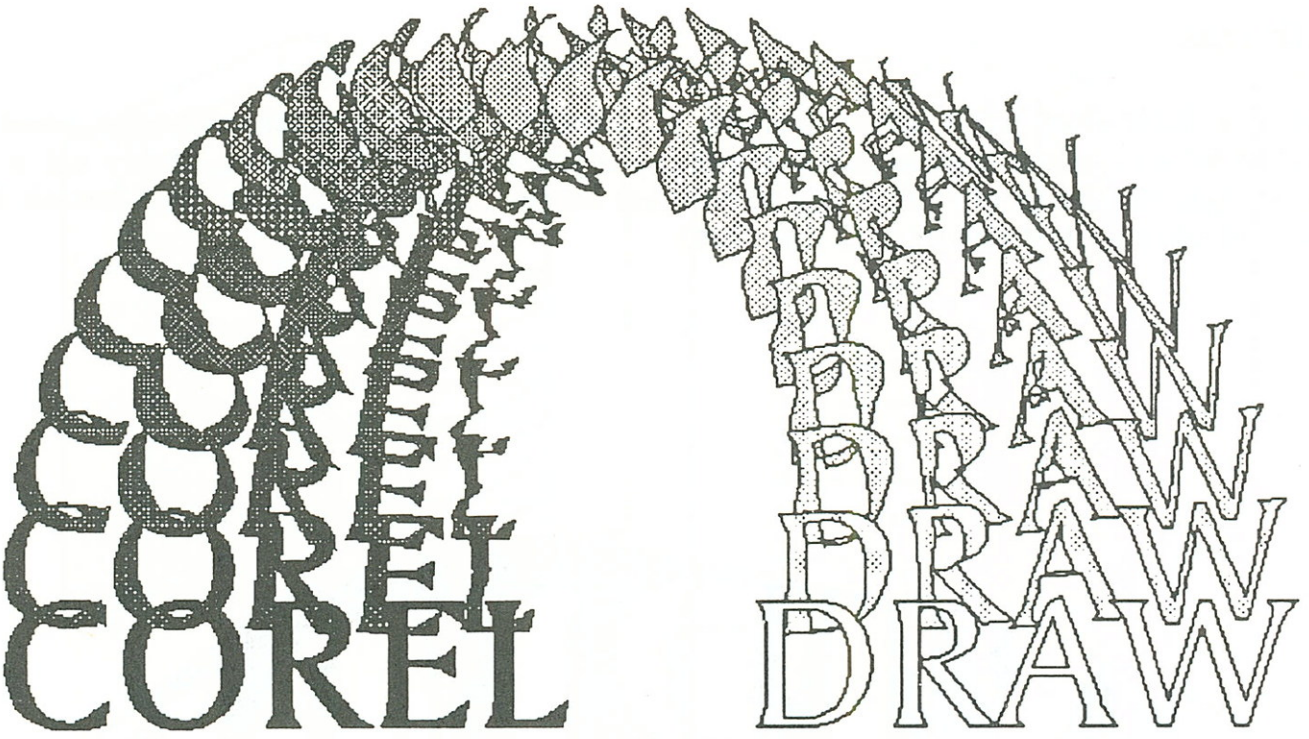
Alapértelmezés szerint az elfordulás középpontja mindig a két rajzelem középpontját összekötő egyenesen helyezkedik el. Ha a két rajzelem kijelölése után a középpontot elmozdítjuk, akkor az elforgatások középpontja egy ívet ír le. Így készült például a 2-8. ábrán látható rajz is.

A CorelDRAW az átmenetek kiszámításakor mindig a rajzelemek első pontjától kezdi a számítást és a rajzolás irányába halad tovább. Ez sok esetben nem hoz megfelelő eredményt. Ezért a program felkínálja azt a lehetőséget, hogy ne csak az első ponttól, hanem egy általunk definiált ponttól kezdődjön el a számítás. Erre szolgál a *Map Matching Nodes* kapcsoló. Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a számítás elkezdése előtt rá kell mutatnunk mindkét rajzelem azon pontjára, amelyiket a számítás kiinduló pontjának kívánunk megadni. Ez a két pont mindig egymásba alakul át.

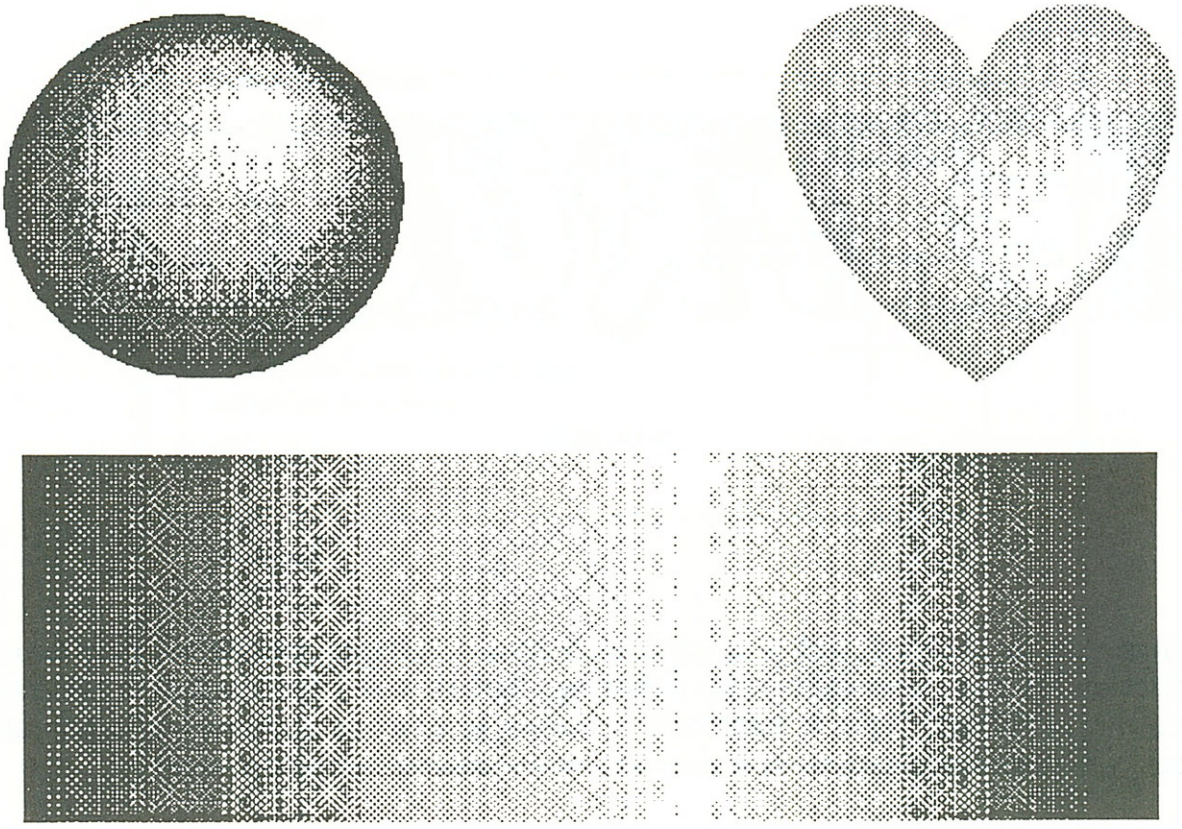


2-7. ábra

A *Blend* funkcióval szinte kivétel nélkül kiválthatjuk a színátfolyásos kifestést, sőt sok esetben jobb eredményt érhetünk el vele. Erre a 2-9. ábrán láthatunk három példát.



2-8. ábra



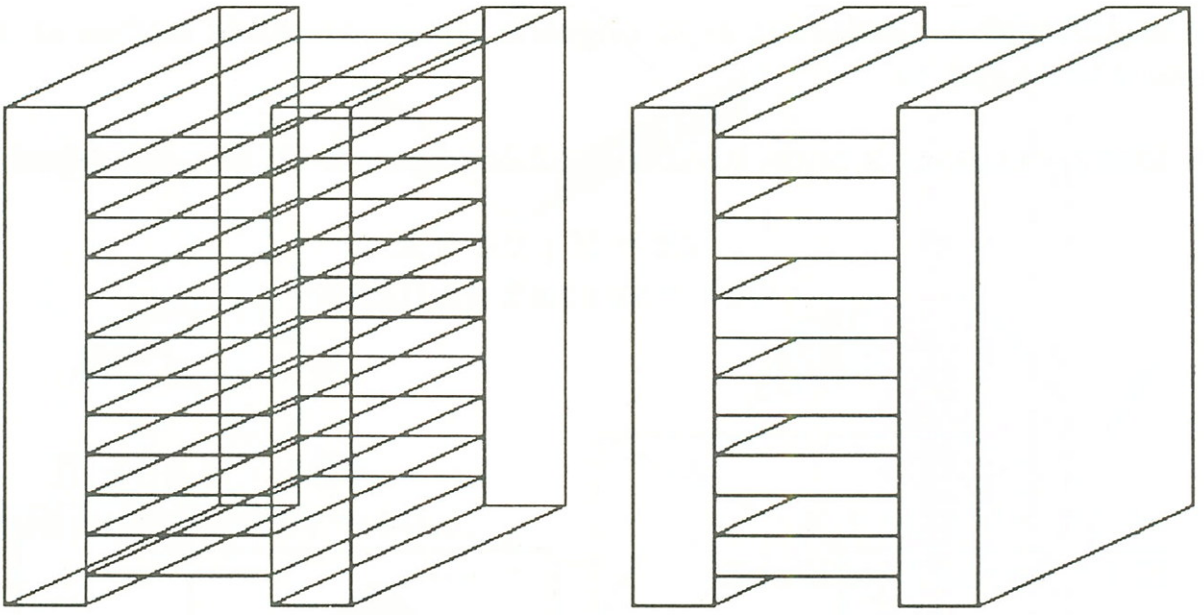
2-9. ábra

4. Kihúzás

Az *Extrude* funkcióval azt a hatást érhetjük el, mintha a rajzelemeknek mélysége lenne. A CorelDRAW a rajzelem körvonalából kiindulva olyan alakzatot hoz létre, amely azt a látványt nyújtja, mintha az objektum egy térbeli test lenne. Ezzel az eljárással nyújthatunk bármilyen zárt vagy nyitott alakzatot (2-10. ábra).

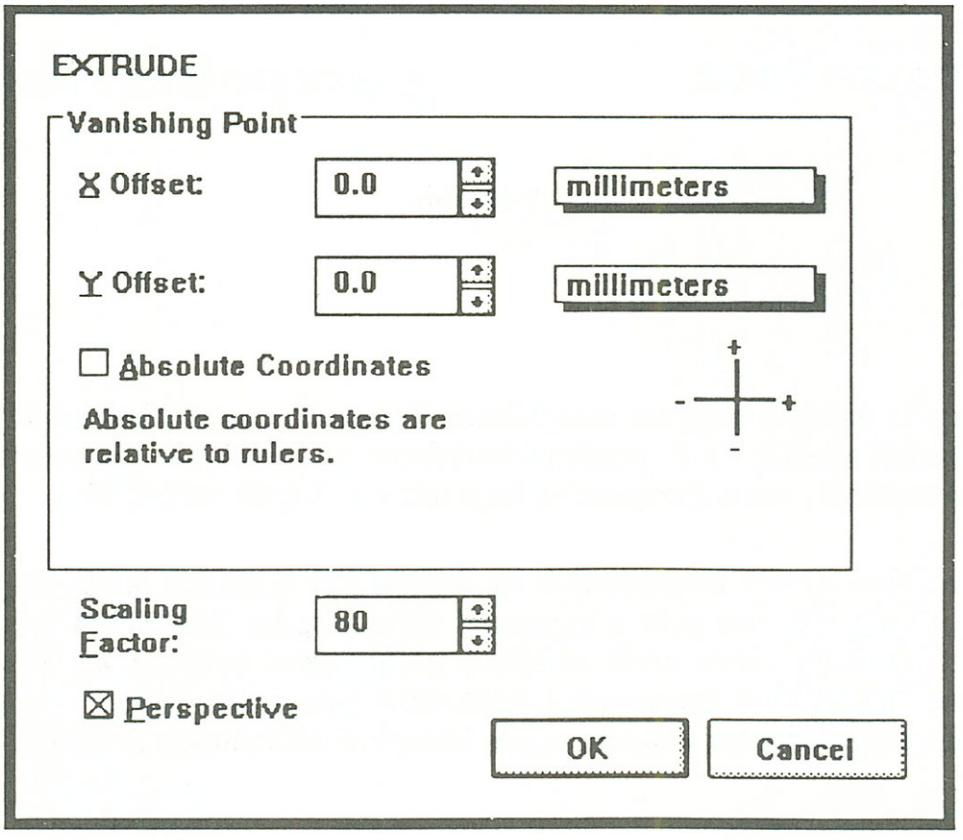
2-10. ábra

Ha a rajzelem zárt és átlátszó, akkor a végeredmény a CAD programokból már ismert drótváz modell lesz. Ha a rajzelem kifestett, akkor egy térbeli test képét kapjuk a takart vonalak elhagyásával (2-11. ábra). Nyitott alakzatok esetében is érdekes alakzatokat kaphatunk ezzel az eljárással.



2-11. ábra

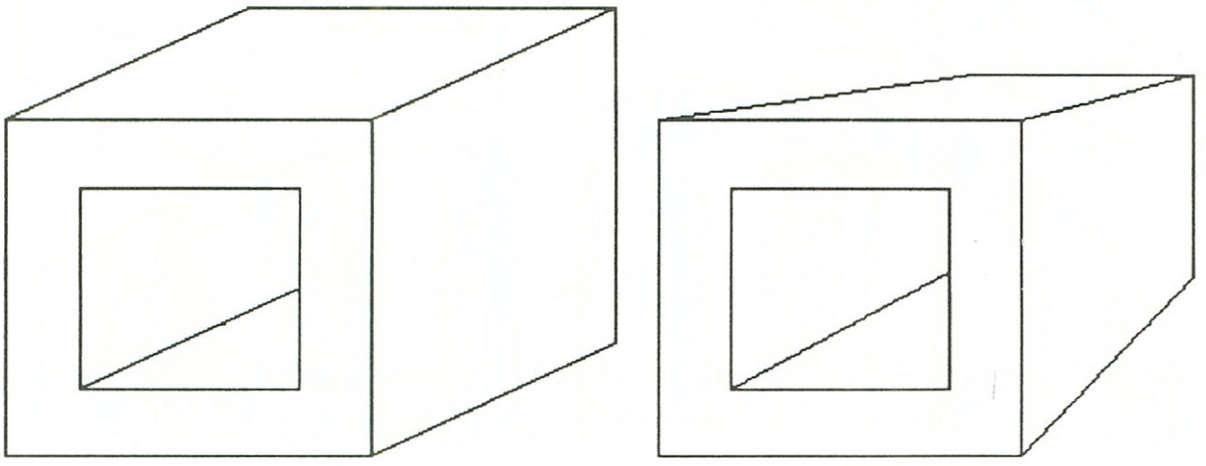
Miután kijelöltük a rajzelemet, válasszuk az Extrude funkciót a menüből, vagy nyomjuk meg a CTRL-E billentyűt. Ekkor a 2-12. ábrán látható ablak jelenik meg.



2-12. ábra

Az X és Y eltolás (*X Offset*, *Y Offset*) határozza meg a nyújtás irányát és mértékét. Ezeket az értékeket megadhatjuk a rajzelemhez és az origóhoz képest. Az utóbbi esetben az *Absolute Coordinates*-t kapcsoljuk be.

A nyújtás lehet párhuzamos és perspektivikus. A különbséget a 2-13. ábra szemlélteti.

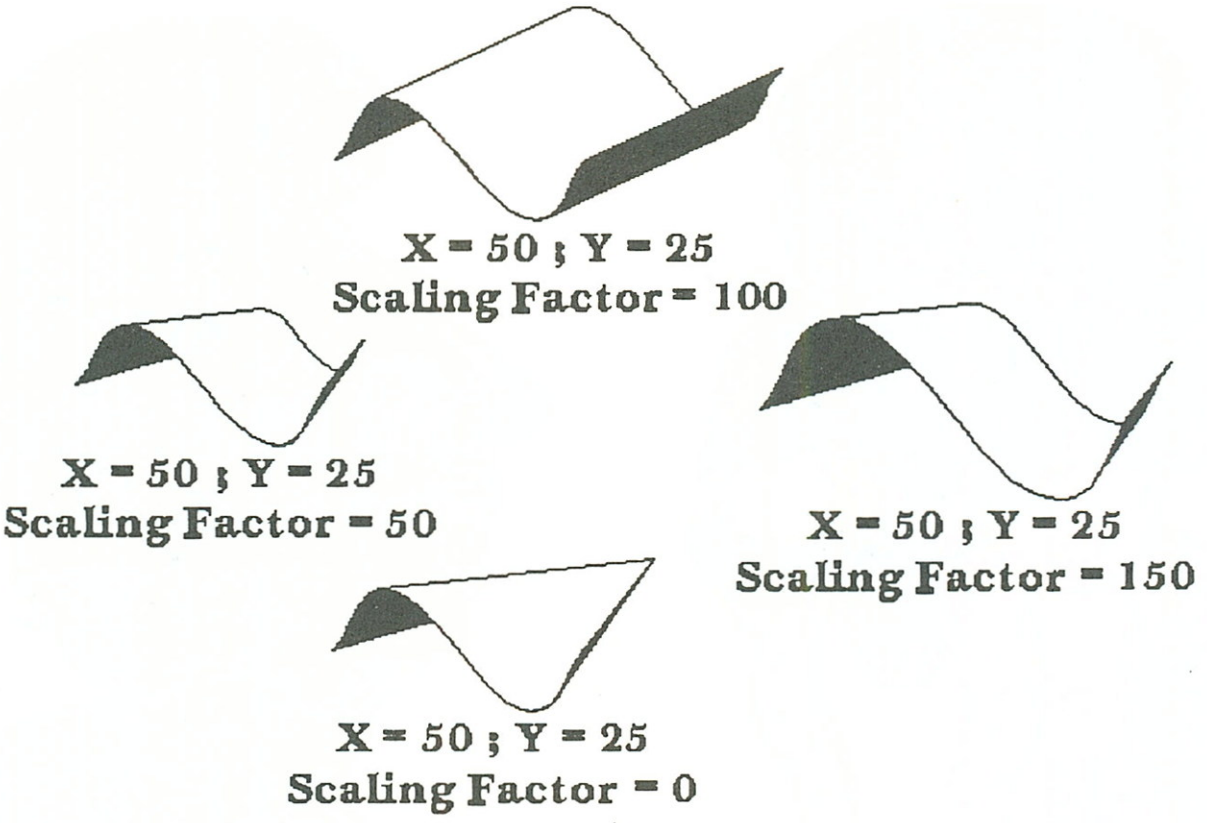


párhuzamos perspektivikus

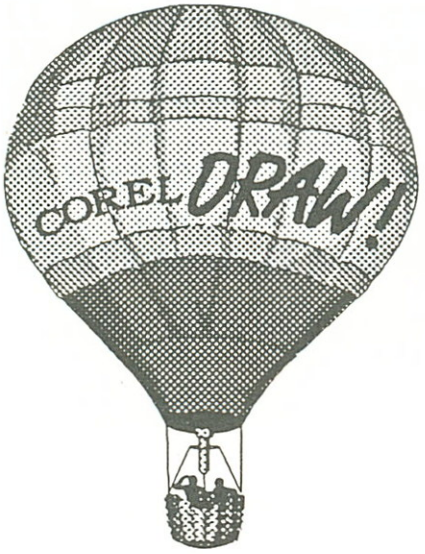
2-13. ábra

Párhuzamos nyújtás esetén a négyzet szemköztes élei párhuzamos síkot eredményeznek. Perspektivikus nyújtásnál az élek - a 2. pontban leírtaknak megfelelően - összetartanak. Hogy melyik eljárást alkalmazzuk, azt a *Perspective* kapcsolóval tudjuk szabályozni.

Perspektivikus nyújtás esetén megadhatjuk az összetartás mértékét is (*Scaling Factor*). 0 és 99 közötti érték esetén a távlati pont a képernyő síkja mögött, 101 és 200 között pedig a képernyő síkja előtt lesz. A 100-as érték esetében párhuzamos nyújtást kapunk. A 2-14. ábrán egy nyitott görbét különböző összetartási értékekkel perspektivikusan nyújtottunk. (Ahhoz, hogy a képen látható eredményt kapjuk, egyes létrejövő alakzatokat át kellett festenünk.)


X = 50 ; Y = 25
Scaling Factor = 100
X = 50 ; Y = 25
Scaling Factor = 50
X = 50 ; Y = 25
Scaling Factor = 150
X = 50 ; Y = 25
Scaling Factor = 0

2-14. ábra



WordPerfect

Microsoft

ZSoft
CORPORATION

Lotus 1-2-3

Együttműködés más programokkal

1. Clipboardkezelés 3-2
1.1. Copy, Cut és Paste 3-2
1.2. Windows-képernyő elmentése 3-4
2. Kapcsolat a külvilággal (Import, Export) 3-5
3. Formátumok 3-8
3.1. CorelDRAW 2.01 és CorelDRAW 1.XX formátum 3-8
3.2. AutoCAD DXF formátum 3-9
3.3. CorelTRACE formátum 3-11
3.4. Adobe Illustrator AI, EPS formátum 3-12
3.5. Bitmap formátumok (BMP, PCX, TIFF) 3-13
3.6. Computer Graphics Metafile (CGM) formátum 3-14
3.7. GEM formátum 3-15
3.8. HPGL formátum 3-17
3.9. IBM PIF (GDF) formátum 3-20
3.10. MAC PICT formátum 3-22
3.11. Lotus PIC formátum 3-24
3.12. Encapsulated PostScript (EPS) formátum 3-24
3.13. Windows Metafile (WMF) formátum 3-26
3.14.WordPerfect (WPG) formátum 3-26
3.15. Egyéb formátumok 3-27
3.15.1 SCODL (SCD) formátum 3-28
3.15.2. VideoShow PIC formátum 3-28
4. Külső konvertáló programok 3-28

Egy program akkor igazán használható, ha képes együttműködni korábban elterjedt más programokkal. A CorelDRAW sem lenne ütőképes, ha figyelmen kívül hagyná ezt a szempontot. A fejlesztők elsősorban az eltérő grafikus szabványok kezelését tartották fontosnak, így a CorelDRAW majdnem minden PC alapú grafikus programmal együtt tud működni, legyen az rajzprogram vagy akár DTP.

Ebben a fejezetben röviden megpróbáljuk vázolni, hogy milyen grafikus formátumokat hogyan kezel a CorelDRAW. Minden formátumnál kitérünk külön az *Import*, külön az *Export* funkcióra, illetve a formátum kezelésének sajátosságaira.

1. Clipboardkezelés

Először a Windows *clipboard*-ról kell szólnunk, amely a legegyszerűbb módja annak, hogy külső programokból képet vigyünk be a CorelDRAW alá. Külső programokon ebben az esetben olyan Windows alatt futó programokra gondolunk, mint az:

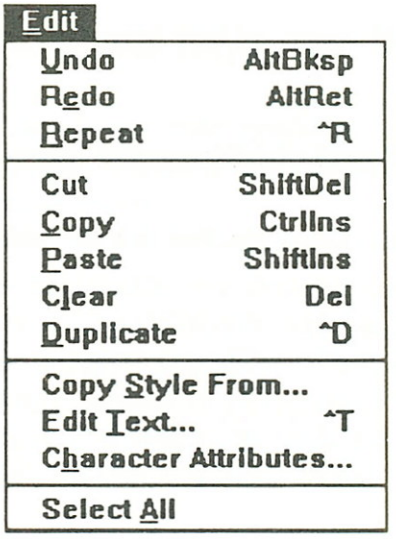
- Excel,
- Micrografx Designer,
- Micrografx Graph Plus,
- PageMaker,
- PC Paintbrush for Windows,
- Scan Gallery,
- és miden más olyan program, amely kezeli a Windows clipboardját.

S ami talán még fontosabb: a clipboard pompásan használható arra, hogy képrészleteket vigyünk át egyik Corel állományunkból a másikba!

1.1. Copy, Cut és Paste

A három legfontosabb clipboardkezelő menüpont ott található a CorelDRAW *EDIT* menüjében is (3-1. ábra). Használatuk nagyon egyszerű. Először is ki kell választanunk, hogy melyik képobjektumot akarjuk a clipboardra másolni. Ezután használjuk a *Copy* vagy a *Cut* funkciót.

A kettő között annyi csak a különbség, hogy a *Copy* használata esetén a képrészlet csak kimásolódik a clipboardra, azaz az eredeti rajta marad a képen is. Ezzel szemben a *Cut* kivágja a képrészletet az eredeti képből, és úgy másolja át. A másolandó képrészlet mérete nem haladhatja meg a 64 kilobyte-ot, különben a következő hibaüzenetet kapjuk: *"CorelDRAW clipboard format too large to put on clipboard"*, azaz a Corel clipboard formátuma túl nagy ahhoz, hogy a clipboardra kerüljön.



3-1. ábra

A clipboardra vagy Windows Metafile, vagy CorelDRAW formátumú képrészletek kerülhetnek ki. Általában minden kimásolt képrészlet Windows Metafile formátumban kerül a clipboardra, ami azt jelenti, hogy azonnal felhasználható bármely más Windows programban, amely kezeli a clipboardot, és képes maximum 64 kilobyte nagyságú képobjektumok átvételére. A másik lehetőség a CorelDRAW formátum, ami magában foglalhat fekete-fehér bitmap grafikákat is. (A színes bitmapeket ugyanerre a fekete-fehér formátumra hozza.)

Az olyan képrészleteket nem lehet kimásolni, amelyek a következő effektusokat tartalmazzák:

- PostScript textúrák,
- bitmapkifestés,
- vektorkifestés,
- elforgatott vagy torzított bitmapek.

Nem esett még szó a *Paste* menüpontról, amivel a clipboardon levő grafikákat lehet bemásolni az aktuális rajzunkba. A *Paste* használatához bekapcsolva kell legyen a kiválasztó szerszám! Utána csak az *EDIT* menüben a *Paste* menüpontra kell klikkelni. Ha a képrészlet CorelDRAW-ból volt kimásolva, akkor az új képünkbe ugyanazokkal a tulajdonságokkal kerül be, mint amilyenekkel a régiben rendelkezett. Ugyanolyan lesz a mérete, a beállítása, a kép középpontjától mért távolsága. Ez utóbbi például azt is jelentheti, hogy ha az eredeti kép formátuma nagyobb volt mint azé, amire másolunk, akkor a képobjektum könnyen a kép határain kívülre kerülhet. Ilyenkor át kell szerkeszteni a képrészletet.

Ha egy másik applikációból veszünk át grafikát, akkor az általában a lap közepére fog kerülni, tekintet nélkül a képméretre. Ha a bemásolt részlet a *Paste* után nem látható vagy kívül esik a teljes kép határain, akkor használjuk a nagyító szerszámot, és azon belül pedig azt, amelyik előhozza az összes képobjektumot, és szerkesszük át a bemásolt grafikát saját igényeink szerint.

Ha a clipboardon levő képrészlet túl nagy, akkor következő hibaüzenetet kapjuk: *"Object too complex, exceeds 64 Kbytes."*.

A CorelDRAW-ba az alábbi formátumú objektumokat lehet bemásolni:

- CDR formátumú vektor alapú (tartalmazhat fekete-fehér bitmap grafikát),
- Windows Metafile,
- ASCII szöveg,
- bitmap grafikákat.

Ha szöveget veszünk át más Windows applikációkból, mint például a Windows Write vagy a Notepad, akkor a szöveg az éppen aktuális betűtípust, méretet, körvonalat és színt fogja felvenni. Ezek természetesen tetszés szerint megváltoztathatók. Azonban a bemásolandó szöveg hossza *nem haladhatja meg a 250 karaktert!* Ha ennél több karaktert akarunk áthozni, akkor a *Cut* és *Paste* utasításokat egymás után többször kell használni, mindig csak a megengedett maximális 250 karakterrel. Amennyiben a clipboardra kimásolt szöveg hosszabb mint 250 karakter, a *Paste* végrehajtásakor a CorelDRAW automatikusan levágja az a felett levő karaktereket, és egy üzenetben figyelmeztet erre minket.

A CorelDRAW nem tudja értelmezni, ennél fogva nem másolhatók be olyan Windows Metafile formátumú grafikák, amelyek a következő információkat tartalmazzák:

- háttérszínező utasítások (SetBkMode, SetBkColor),
- speciális szövegalávágás vagy elforgatás,
- különböző kifestési eljárások,
- egyéni pixelmanipulációk,
- kombinált tollszínek,
- különböző sokszögkifestési eljárások.

1.2. Windows-képernyő elmentése

A clipboardnak van egy másik, nagyon érdekes használata, amikor egy Windows-képernyőt mentünk ki rá. Ez a *Print Screen* billentyű bármikori megnyomásával érhető el. Ilyenkor az aktuális képernyő teljes egészében a clipboardra kerül, természetesen bitmap formátumban. Ha az *ALT*-tal együtt nyomjuk meg a *Print Screen*-t, akkor csak az aktuális ablak tartalmát viszi ki a clipboardra. Ezeket az elmentett képeket azután bármely, Windows alá írt grafikus programmal átszerkeszthetjük, amely át tud venni képet a clipboardról, és bitmapeket kezel. Ilyen például a Windows Paintbrush. Az átszerkesztés után mentsük ki ezeket a képeket PCX vagy BMP formátumban, s így máris felhasználhatóvá tettük őket a CorelDRAW számára.

2. Kapcsolat a külvilággal (*Import, Export*)

A CorelDRAW-t úgy fejlesztették ki, hogy más grafikus programok képeit is fel tudja használni, valamint a megszerkesztett képeket különböző grafikus formátumokban tudja elmenteni. Ez a két funkció az *Import*, és az *Export*.

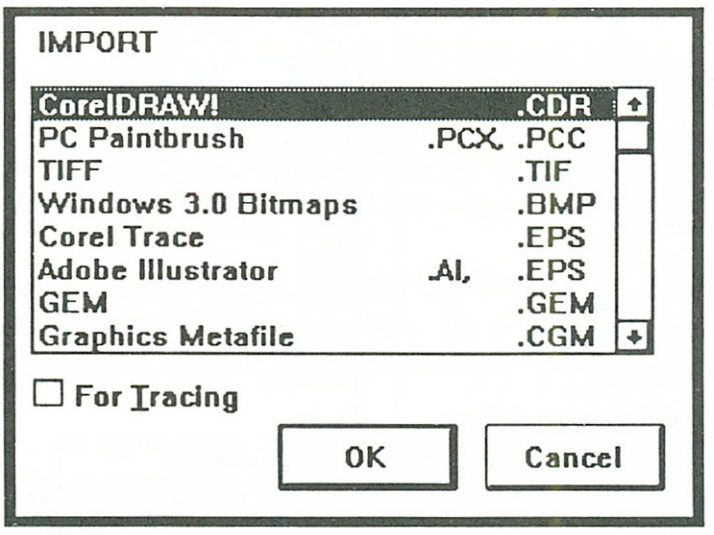
Mindkét parancs a *FILE* menüben található. Az *Import* használatával más elterjedt grafikai formátumokban tárolt képeket lehet a CorelDRAW alá betölteni. A fejlesztők olyan illesztőfelületet alakítottak ki, ami képessé teszi a CorelDRAW-t arra, hogy szinte bármilyen képet átvegyen, jöjjön az szkennerből vagy grafikus programokból, legyen az egy egyszerű rajz vagy bonyolult üzleti grafika. Ezeket a Corel nem csak beolvassa, de szerkeszteni is tudja a saját eszközeivel, elmentheti a saját formátumában, vagy az *Export* funkciót használva akár más formátumokban is.

Mivel minden grafikus formátum másként kezeli, értelmezi a benne tárolt adatokat, így néha nagyon nehéz egy az egyben átalakítani egy képet az egyik formátumról a másikra. Lehet, hogy a célformátum nem képes tárolni olyan funkciókat, effektusokat, amilyeneket a kiinduló formátum igen. Ilyenkor a konvertált kép nem lesz tökéletes. Elég ha csak arra gondolunk, hogy egy bitmapgrafikát milyen nehéz precízen vektorgrafikává alakítani. Sok esetben ez lehetetlen.

A következő oldalakon részletesen áttekintjük azokat a formátumokat, amelyeket a CorelDRAW kezelni tud. Igyekszünk kitérni mindazon problémákra is, amelyek felléphetnek az *Import*, *Export* funkciók használata során.

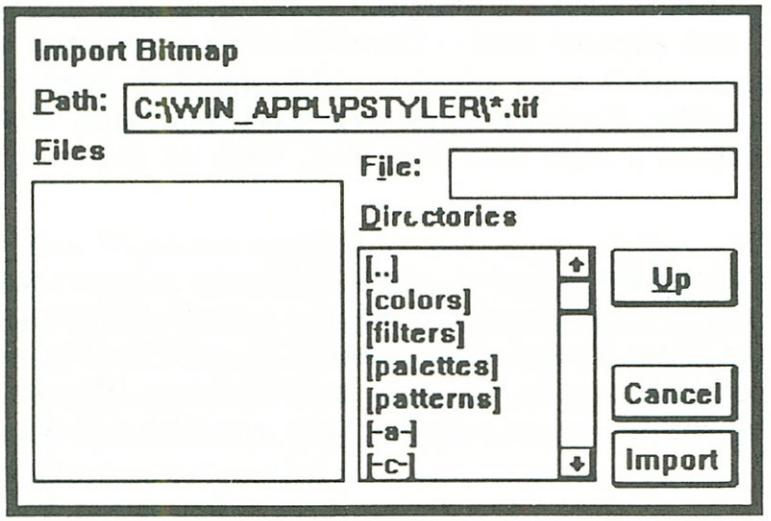
Miután kiválasztottuk az *Import* menüpontot a CorelDRAW *FILE* menüjében, megjelenik az *Import* ablak (3-2. ábra). Ennek legnagyobb hányadát a különböző formátumok neve teszi ki. Ezek közül kell kiválasztanunk a számunkra megfelelőt. Ha megtaláltuk, klikkeljünk az *OK*-ra.

Megjegyzés: A formátumok alatt látható *For Tracing* opció csak a bitmapes formátumoknál áll rendelkezésünkre (BMP, PCX és TIF).



3-2. ábra

A következő ablakban már az importálni kívánt állományt választhatjuk ki (3-3. ábra). Az ablak tetején látható az állomány elérési útja, valamint a megfelelő kiterjesztés. Maguk az állománynevek a bal alsó sarokban levő keretben láthatók, innen kell kiválasztanunk, hogy melyiket óhajtjuk importálni. Az importálás akkor kezdődik, ha már van kiválasztott állományunk, és ráklikkelünk az *Import* gombra. Ha ki akarunk lépni, akkor klikkeljünk a *Cancel*-re.



3-3. ábra

Az alábbi táblázatban felsorolunk néhány ismertebb grafikus programot és azok formátumát, valamint azt, hogy az *Import* folyamán melyik formátumot kell kiválasztani.

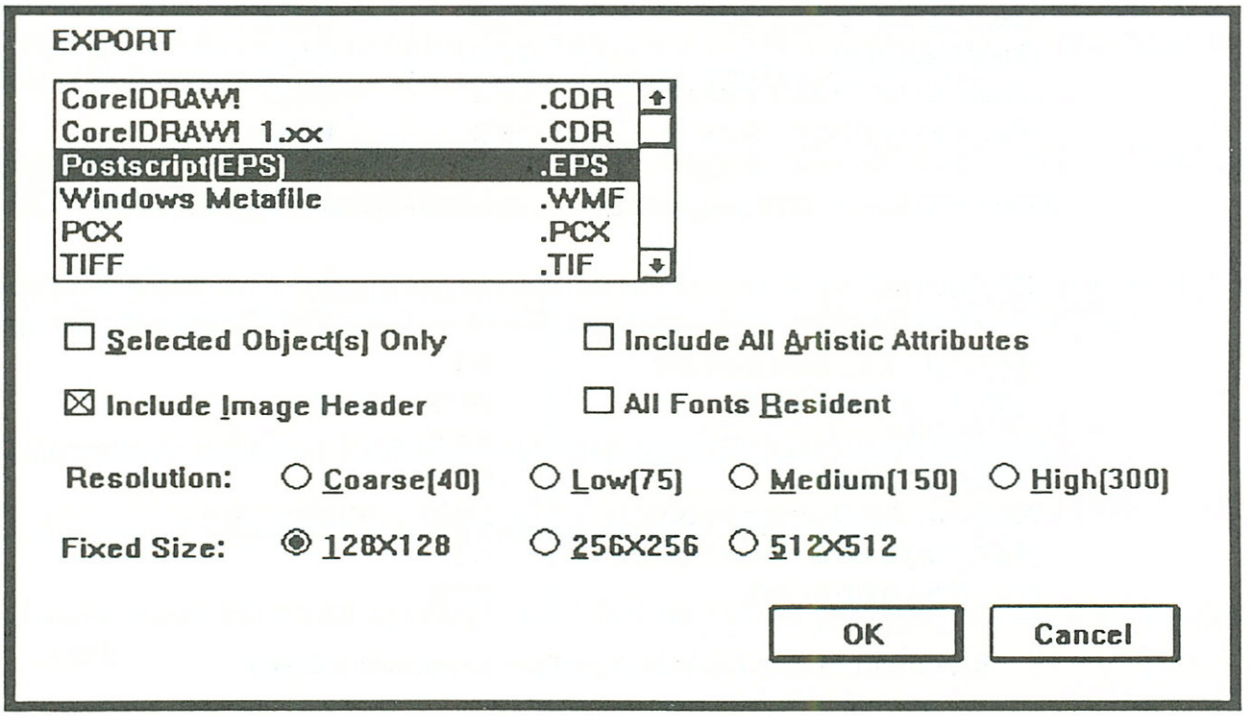
Program neve	Importformátum
Adobe Illustrator	AI 88 (EPS)
AutoCAD	DXF, HPGL
ASCII szöveg	clipboard
CorelDRAW	CDR, clipboard (2.01-ig)
CorelTRACE	CorelTRACE EPS
Excel (Graphs)	clipboard
GEM Artline	GEM (V1.0 unilayer)
GEM Graph	GEM (V1.0 unilayer)
GEM Draw Plus	GEM (V1.0 unilayer)
Harvard Graphics	CGM
Lotus 1-2-3	Lotus PIC, Lotus CGM
Lotus Freelance Plus	CGM
Micrografx Designer	clipboard
PC Paintbrush	PCX (kivéve régi CGA)
Scan Gallery	TIF (nem tömörített!)

Javasolt importformátumok közkedvelt grafikus programok képeihez

Az *Export* funkciót szintén a *FILE* menüből hozhatjuk elő. Hasonló ablakot kapunk, mint az *Import* funkciónál (3-4. ábra). Itt a bal felső sarkokban láthatók a formátumok. Alattuk különféle kapcsolók találhatók, majd legalul a kép felbontását és méretét tudjuk beállítani.

A kapcsolók jelentése a következő:

- *Selected Object(s) Only* - ezzel a kapcsolóval azt állíthatjuk be, hogy csak a kijelölt objektumainkat exportálja a program, ne az egész képet. Ha használni akarjuk, akkor figyeljünk oda, hogy még az *Export* meghívása előtt ki kell jelölnünk azokat a képrészleteket, amelyeket konvertálni kívánunk!



3-4. ábra

- *Include All Artistic Attributes* - bekapcsolt állapota azt jelzi a CorelDRAW-nak, hogy a konvertáláskor törekedjen a lehető legjobb kép előállítására. Ha kikapcsoljuk, akkor a konvertált képen változhatnak a vonaltípusok, a sarkok, a vonalvégek, a kifestések stb. Megjegyzendő, hogy PostScript textúrák exportálásakor a kapcsoló csak akkor fejti ki hatását, ha a kiválasztott exportformátum támogatja a PostScriptet.

- *Include Image Header* - ezzel a kapcsolóval állíthatjuk be, hogy a CorelDRAW rakjon-e fejlécet az EPS állományhoz vagy sem. Ez a fejléc egy TIFF formátumú bitmapkép, ami megközelítőleg azonos az exportálandó CDR képpel.

- *All Fonts Resident* - itt állíthatjuk be, hogy a képben használt betűkészletek le vannak-e töltve a PostScript nyomtatóba vagy sem. Ha bekapcsoljuk, akkor a nyomtató betűkészletei jelennek meg a nyomtatásban, és nem a CorelDRAW-é. Figyeljünk azonban arra, hogy ha ez a kapcsoló be van kapcsolva, de a nyomtatóba nincsenek letöltve a megfelelő betűkészletek, akkor a szöveg vagy Courier betűtípussal, vagy sehogyan nem fog megjelenni.

A következő két táblázat a megfelelő exportformátum kiválasztásában segíthet. Az első azoknak nyújthat nagy segítséget, akik DTP programokat használnak. A formátumokat aszerint csoportosítottuk, hogy PostScript (PS) vagy nem PostScript (nem PS) nyomtatóval használjuk-e a programokat.

A második táblázat tartalmazza a közismert grafikus programokhoz javasolt formátumot. Természetesen a táblázatokat nem szentírásként kell használni. Az adatok csak irányadóak; javasoljuk, mindenki kísérletezze ki a számára leginkább megfelelő konverziótípust.

Program	PS	Nem PS
Ami Professional	EPS	WMF
Delrina Perform	GEM	GEM
PageMaker	EPS	WMF
Ventura Publisher	EPS	GEM
WordPerfect 5.x	EPS	WPG

Exportformátumok DTP programokhoz, a nyomtató típusától függően.

Program	formátum
Adobe Illustrator	AI
Arts & Letters	WMF, EPS
AutoCAD	DXF
GEM Artline	GEM
MAC alapú programok	MAC, PICT, AI
Micrografx Designer	AI
PC Paintbrush	PCX

Exportformátumok közkedvelt grafikus programok számára

3. Formátumok

Az alábbiakban részletesen kitérünk a CorelDRAW által ismert formátumokra, beleértve mind az *Import*, mind az *Export* formátumokat. Röviden vázoljuk, hogy melyik formátumot milyen körülmények között, milyen céllal érdemes használni. Mindegyik formátumnál jelezzük, hogy az *Export*-hoz vagy az *Import*-hoz melyik nevet kell kiválasztani a Corel megfelelő listájából. Majd címszavakban kitérünk arra is, hogy a konvertálásnál miből származhatnak problémák, milyen effektusokat, tulajdonságokat nem tud konvertálni a CorelDRAW.

3.1. CorelDRAW 2.01 és CorelDRAW 1.XX formátum

Import: CorelDRAW formátumot importálni bolondságnak tűnhet, de mégsem az. Ugyanis a Corel így biztosítja a *Merge* funkciót, azaz két vagy több állomány összefűzését. Az importáláshoz a *"CorelDRAW .CDR"* sort kell kiválasztani. Az ily módon importált állomány mint objektumcsoport jelenik meg a képen. Ezek természetesen manipulálhatók akár együtt, egy csoportként, de részekre bontva *(Ungroup)*, külön-külön is.

Korlátozások: Mivel a CDR a CorelDRAW saját formátuma, így elvileg nincsenek korlátozások. Ugyanakkor probléma lehet az 1.XX formátumú grafikák importálásával, ha azok szöveget tartalmaznak, ugyanis az alávágási értékek megváltoztak. A legtöbb esetben ez nem jelent változást a képen. Leginkább ott jelentkezhet problémaként, ahol a szöveg szorosan érintkezik egy alakzattal, vagy valamilyen görbére van illesztve. Ezt legegyszerűbben az átalakító szerszámmal korrigálhatjuk, kézzel szerkesszük újra a karakterközöket. Ha a szöveg illesztve volt, akkor először ki kell egyenesíteni, majd újra végrehajtatni az illesztést.

Export: A *Selected Object(s) Only* funkcióval kombinálva, szétszedhetünk egy bonyolult több elemből álló alakzatot, külön kiszerkeszthetjük őket, majd összerakhatjuk. Az 1.XX formátumú exportálás olyan esetben lehet hasznos, ha ismerősünknek még nincs meg a 2.0-ás verzió, de szeretnénk neki képeket eljuttatni. Ez esetben viszont az exportálás előtt minden olyan szöveget, ami speciálisan a 2.00 vagy a 2.01-es verzió betűkészletével van írva, át kell konvertálni görbévé! Ha ezt nem tesszük meg, és a régebbi verzió nem ismeri azt a betűkészletet, akkor helyettesíteni fogja a lista első tagjával (általában: Avalon).

Az exportáláshoz vagy *"CorelDRAW .CDR"*, vagy a *"CorelDRAW 1.XX .CDR"* sort kell kiválasztani az *Export* párbeszédablakból.

Korlátozások: Csak az 1.XX-es exportálás esetén lehetnek problémák, ugyanis a régi verziók bizonyos tulajdonságokat figyelmen kívül hagynak. A következőkre kell figyelni:

- Bitmapes és vektoros feltöltések szürkeárnyalatokként exportálódnak.
- A szaggatott vonalak 1.XX formátumban exportálódnak.
- Minden saját készítésű nyílhegy az 1.XX-es verzió egyetlen standard nyílhegyére változik.

3.2. AutoCAD DXF formátum

Import: A Corel alá AutoCAD állományokat (AutoCAD Data Exchange File, DXF) is betölthetünk. Ehhez azonban le kell futtatni egy DXFOUT utasítást még az AutoCAD-en belül. 3D-s alakzatnak egy bizonyos képét tudja csak importálni a CorelDRAW, ezért azt még az AutoCAD-ben ki kell választani. Meg kell adni egy bizonyos *rajzméret információt* (*draw-extents*) is az előkészítés során, enélkül ugyanis a CorelDRAW nem tudja feldolgozni a DXF állományt. Nem javasolt olyan képek importálása, amelyek általános vonalakat (*regular lines*) tartalmaznak, mert ezek bonyolulttá teszik az állományt, és így megnehezítik az importálást is.

Az *Import* párbeszédablakból a *"AutoCAD .DXF"* sort kell kiválasztani.

Tipp: ha túl bonyolultnak találnánk az AutoCAD állományt ahhoz, hogy a CorelDRAW biztonságosan tudja importálni, akkor állítsuk be az AutoCAD-et úgy, mintha HP7475-ös plotterünk volna, majd hajtsunk végre egy *Plot-to-File* utasítást. Ezután megpróbálhatjuk importálni a rajzot a HPGL formátum kiválasztásával (lásd ott).

Korlátozások: A DXF állományok esetén különösen sok korlátozásra, problémára kell számítanunk.

- A Corel megpróbálja az importált képet 17"x17" méretű területre helyezni. Azonban ez a képek összetettsége miatt nem mindig garantálható.
- A kép veszíthet a pontosságából.
- A 7 alapszínen túl a Corel megpróbálja átalakítani az AutoCAD által használt 256 színű palettát.
- A láthatatlan objektumokat körvonal és kifestés nélkül importálja.
- A DXF állomány szaggatott vonalai a CorelDRAW standard szaggatott vonalára konvertálódnak.
- Adódhatnak dimenziókezelési problémák az importált állományokban. Ezeket az AutoCAD-en belül kell korrigálni.
- A nem standard vonalak (*polyline*) a legvékonyabb vonalvastagságra konvertálódnak.
- Adódhatnak kifestésbeli különbségek abból fakadóan, hogy a CorelDRAW nem ismeri a 3D-s kifestést, így minden ilyen az x-y dimenziók szerint történik.
- A pont a legkisebb méretű ellipszisként importálódik, a megnyújtott pont (*extruded point*) vonalszegmensként két csomóponttal.
- A szöveg sorkiegyenlítése nem mindig marad meg. Legjobb, ha a szövegben nincs sorkiegyenlítés.
- A vezérlőkarakterek kimaradnak a szövegből.
- Az aláhúzás és a felülhúzás nem konvertálódik.
- Ha egy karaktert egy szám határoz meg, akkor a számnak háromjegyűnek kell lennie. Például: a 65-ös karakternek %%065-nek kell kinézni.
- A %%010 karaktert a Corel kocsivissza és soremelés jelnek veszi.
- A nem standard karakterek "?" karakterekké változnak.
- A CorelDRAW az AutoCAD különböző betűtípusait megpróbálja azonosítani, és a megfelelőre cserélni.
- A CorelDRAW nem tud beolvasni .SHX kiterjesztésű állományokat.
- A CorelDRAW nem tudja átalakítani a változó vastagságú *polyline*-okat, különböző háromdimenziós átalakításokat, kihagyott rejtett vonalakat, bináris DXF formátumokat.

Export: A CorelDRAW csak körvonalas ábrákat tud DXF formátumban exportálni. Minden vonal 0.003" vastagságú, úgynevezett *solid line*-ként exportálódik.

A párbeszédablakból a *"DXF (Outline Only) .DXF"* sort kell kiválasztani, majd meg kell adni a nevet, könyvtárat stb. Ezután megjelenik egy ablak (3-5. ábra), amelyben beállíthatjuk, hogy a standard 7 színre vagy a DXF saját 255 színére konvertálódjon a kép. A 255 színű konvertálás nagyban függhet a Windows képernyőmeghajtójától. Ha borzalmas színek jönnének elő az átalakítás után, akkor újra meg kell próbálni az exportálást a standard színekkel. Ugyanakkor szembe kell néznünk azzal, hogy ilyenkor a CorelDRAW a számára elfogadható 16,7 millió színből csinál 7-et! Ezért azt javasoljuk, hogy ha a CorelDRAW-ban megrajzolt ábráinkat később DXF formátumra akarjuk hozni, akkor tartózkodjunk a sok szín használatától, és lehetőleg az alapszíneket használjuk!

3-5. ábra

Az exportált DXF állományok általában sokkal nagyobbak a velük megegyező CDR állományoknál! Egy 20, 30 kilobyte-os CDR állomány DXF-fé konvertálva akár 500K is lehet!

Korlátozások:

- A kimentett szövegek képe megegyezik majd a megfelelő Corel betűkészlet képével, de a szöveg nem karakterláncként, hanem görbeként tárolódik.
- Kalligrafikus tolleffektusok nem konvertálódnak DXF formátumra, mivel az nem tud ilyeneket kezelni. Ehelyett 0,003" vastagságú vonallá alakulnak.
- Mivel csak görbéket exportálhatunk, minden kifestett objektum kimarad a konverzióból.
- Minden bitmap, ami a CDR állományban szerepel, szintén kimarad a konverzióból.

3.3. CorelTRACE formátum

Import: A CorelTRACE állományokat csak importálni lehet. Ezeket az állományokat a Corel egyik segédprogramja, maga a CorelTRACE hozza létre. Ezeket a CorelDRAW-ban teljes értékű grafikaként kezelhetjük.

Válasszuk ki a *"CorelTRACE .EPS"* sort az *Import* párbeszédablakában. Korlátozások ebben az esetben nincsenek. Ezek az állományok bitmap formátumból lettek átalakítva vektor alapú

grafikus ábrákká, ezért tartalmazhatnak mindenféle lezárt vagy nem lezárt görbét. Az importálás után bármely CorelDRAW funkció felhasználható rajtuk.

3.4. Adobe Illustrator AI, EPS formátum

Import: A CorelDRAW fejlesztőinek fő célja az volt az AI (EPS) konverzió kifejlesztésénél, hogy kapcsolatot hozzanak létre az IBM és a Macintosh alapú programrendszerek között. Ugyanakkor ezzel megnyílt az út nagyon sok különböző ClipArt állományhoz, amelyek szintén ebben a formátumban terjednek. Ezeket nem csak importálni, de szerkeszteni is lehet.

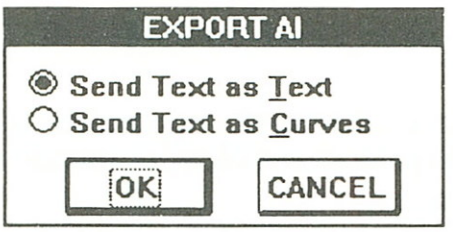
Válasszuk ki az *"Adobe Illustrator .AI, .EPS"* sort az *Import* párbeszédablakából. A CorelDRAW automatikusan a saját formátumára hozza a kiválasztott állományt. Az importált kép itt is objektumcsoportként kerül be az eredeti képbe, tehát ahhoz, hogy az egyes darabjait külön-külön tudjuk szerkeszteni, előbb az *Ungroup* funkciót kell használnunk.

Korlátozások: Nagyon sok Illustrator formátum létezik, többek között az Illustrator 88, AI 1.1 vagy az Illustrator 3.0. A CorelDRAW teljes egészében kezeli az *AI 1.1*-es formátumot, de gondjai akadhatnak az *Illustrator 88*-cal. Az *Illustrator 3.0*-át a jelenlegi verzió nem támogatja.

Export: Exportálni az *Adobe Illustrator 88* formátumban tud a CorelDRAW. Ez nagyon hasonlít az EPS formátumhoz, de valójában a PostScript nyelv egy másik implementációja. Ebből kifolyólag számos korlátozással kell majd szembenéznünk. Nem javasoljuk például, hogy a Ventura Publisher számára az AI 88-at válasszuk; a Ventura vagy a PageMaker a később tárgyalt EPS formátumot jobban szereti.

Ha AI 88-ban akarunk exportálni, akkor az *"Illustrator .AI"* sort kell kiválasztanunk az *Export* párbeszédablakából. Ebben az esetben állíthatók a kapcsolók is. Leggyakrabban a *Selected Object(s) Only*-t vagy az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót használjuk. Az előbbi csak azokat a képelemek exportálja, amelyek az *Export* funkció meghívása előtt kijelölt állapotban voltak. A második kapcsolót azért érdemes bekapcsolni, hogy a konvertált kép minél jobb minőségű legyen.

Az állománynév megadása után megjelenik egy ablak, amiben beállíthatjuk, hogy a szövegeket szövegekként (*Send text as text*) vagy görbékként (*Send text as curves*) akarjuk-e exportálni (3-6. ábra). Az utóbbit akkor érdemes használni, ha az Illustrator nem tartalmazza azt a betűtípust, amiben a szövegünk írva van, de mi mégis ragaszkodunk a megjelenéséhez. Javasoljuk, hogy ne előre konvertáljuk át a szöveget görbévé, hanem hagyjuk ezt a CorelDRAW *Export* funkciójára, így jobb eredményt érhetünk el.



3-6. ábra

Korlátozások: Az alábbi listában igyekeztünk összegyűjteni mindazon funkciókat és tulajdonságokat, amelyeket nem támogat az Illustrator formátum:

- Színátfolyásos kifestés helyett olyan effektust kapunk, mintha a CorelDRAW *Blend* funkcióját használnánk.
- PostScript textúrák úgy lesznek exportálva, mintha nem volna kifestve az adott objektum.
- Nyílhegyű vonalvégek külön objektumokként megrajzolva lesznek exportálva.
- Szöveg görbére történő igazításakor minden betű karakterláncként tárolódik az AI formátumban.
- Kalligrafikus tolleffektusok úgy jelennek meg, mint különböző vastag, kifestett sokszögek.
- Bitmapgrafikáknál eltűnhet a körvonal. Ez különösen gyakori alacsony képfelbontás kiválasztásánál.
- Egyéni karakter attribútumokat nem támogat az Illustrator, azaz egy szövegben nem változhat meg a szöveghez rendelt attribútum karakterenként. A változásba értendő a forgatás, alávágás, függőleges elmozgatás, betűtípusváltás stb.
- Ne használjunk kombinált objektumokat (*Combine*).

3.5. Bitmapformátumok (BMP, PCX, TIFF)

Import: A három legelterjedtebb bitmapformátum a BMP, a PCX, valamint a TIFF. Ezek export-import tulajdonságaikban hasonlítanak egymáshoz, és mind nagyon különböznek a CorelDRAW vektorgrafikus formátumánál.

A párbeszédablakban attól függően kell választanunk, hogy melyik formátumból akarunk konvertálni. A választás lehet: *"PC Paintbrush .PCX, .PCC"*, *"TIFF .TIF"* vagy *"Windows 3.0 Bitmaps .BMP"*. Az importálás után a bitmap kijelölt objektumként jelenik meg, szürkeárnyalatokkal feltöltve.

Korlátozások: Az alábbiakban sorra vesszük a három formátumra vonatkozó korlátozásokat.

- A Corel kezeli a 2.5-ös verziótól a 3.0-ig a 2 színű vagy a 256 színű PCX formátumokat. Ezeket színes nyomtatón ki is tudja nyomtatni. Fekete-fehér nyomtatón szürkeárnyalatokká konvertálja őket.
- A BMP a Windows Paintbrush saját formátuma. A CorelDRAW mind a színes, mind a fekete-fehér formátumot tudja importálni. A színes képek kétszínű nyomtatón szürkeárnyalatokban jelennek meg.

- A TIFF állományok általában szkennelt képek, például a HP scannerekhez adott Scanning Gallery program is ismeri ezt a formátumot. A CorelDRAW az 5.0-ás verziójú TIFF képeket, illetve az 5.0-ás tömörített (CCITT) TIFF képeket tudja kezelni. (Nem tudja kezelni viszont az 5.0-nál magasabb verziókat, amelyek Magyarországon nagyon elterjedtek!) Az utóbbi esetben a betöltési idő megnőhet, mivel a CorelDRAW kitömörítve használja a képet!

Export: Az importálással szemben a CorelDRAW csak PCX és TIFF formátumban tud exportálni, a BMP-t nem támogatja.

Az *Export* funkció kiválasztása után a párbeszédablakban választhatjuk a *"PC Paintbrush .PCX, .PCC"* vagy a *"TIFF .TIF"* sort, attól függően, hogy melyik formátumban akarjuk a képet exportálni.

Korlátozások:

- A CorelDRAW a 2.8-as PCX verziót és az 5.0-ás TIFF verziót használja exportáláskor.

- Az exportált állományok nem tartalmaznak színeket, még szürkeárnyalatokat sem. Mindkét esetben fekete-fehér lesz a konvertált kép.

- Exportáláskor meg kell adnunk a készítendő bitmap felbontását. A legjobb eredményt a 300 dpi-vel érhetjük el, de ebben az esetben egy teljes oldalt betöltő kép akár 1 Mbyte-ot is elfoglalhat!

- Ha az exportált képet fel akarjuk valahol használni, akkor a leghelyesebb, ha még a CorelDRAW-n belül beállítjuk a kép megfelelő méreteit. Egy későbbi kicsinyítés vagy nagyítás a bitmapes ábrán csúnya torzulást okozhat.

3.6. Computer Graphics Metafile (CGM) formátum

Import: A CorelDRAW lehetőséget biztosít CGM formátumú képek importálására. Ezzel olyan programok grafikus képei előtt nyílnak meg a kapuk, mint a Harvard Graphics, a Lotus Freelance Plus, Arts & Letters stb. Mivel a CGM formátum objektumorientált, minden importált vagy exportált állomány eszközfüggetlen, azaz bármely további felhasználásban megtartja eredeti felbontását, méretét és színeit.

A CGM formátum importálásához válasszuk ki a *"Graphics Metafile .CGM"* sort az *Import* párbeszédablakból.

Korlátozások:

- Könnyen előfordulhat, hogy a CGM formátumú kép nagyobb, mint a Corel nyomtatandó felülete. Ilyenkor a nagyító szerszámot kell használni, s azon belül pedig azt, amelyik az összes objektumot egyszerre megjeleníti. A kép ilyenkor újrarajzolódik. Ezután megfelelő módon le lehet kicsinyíteni. Mivel a CGM vektor alapú grafikus formátum, a kicsinyítés, nagyítás nem okoz kárt a kép minőségében.

- Ha az importált kép szöveget is tartalmaz, akkor importálás után a szöveg szerkeszthető marad, de nagy valószínűséggel nem ugyanabban a betűtípusban jelenik meg, mint amit az eredeti programban beállítottunk.

- Bizonyos programokban (például Harvard Graphics) be kell állítanunk, hogy CGM formátumú betűkészletet használjon, különben elveszíthetjük annak szerkeszthetőségét.

- További problémát jelenthet az, hogy a DOS karakterkészlete néhány helyen eltér a Windows által használt karakterkészlettől. Ha olyan programokból importálunk képeket, amelyek nagyban támaszkodnak a DOS karaktereire, akkor előfordulhat, hogy az importált képen a szövegben más karakterek jelennek meg.

- Bitmapeket ebben a formátumban nem támogat a CorelDRAW.

Export: A CGM exportálással a CorelDRAW ábrái felhasználhatóvá válnak különböző DTP programokban, például a Ventura Publisherben vagy a PageMakerben.

Válasszuk ki a *"Graphics Metafile .CGM"* sort a párbeszédablakban. Exportáláskor beállítható az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló is. Javasoljuk, hogy ez legyen bekapcsolva, különben szemmel láthatóan romlani fog a képminőség. (Például a színátfolyásos kifestés, szaggatott vonalak esetén.) A kép mérete is kisebb lehet ebben az esetben!

Korlátozások: Leginkább a CorelDRAW különleges tulajdonságait, funkcióit érintik a korlátozások.

- Bitmapeket exportáláskor sem konvertál a CorelDRAW, mivel ezek nem megengedettek a CGM formátumban.

- Ha a képünkben színátfolyásos kifestést használunk, akkor exportáláskor állítsuk be az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót, különben az exportált képen ez sima fekete kifestésként jelenik majd meg. Ugyanez vonatkozik a kalligrafikus toll használatára is!

- PostScript textúrák a CGM formátumban fekete kifestésként jelennek meg.

3.7. GEM formátum

Import: GEM állományokat készíthetünk a GEM Draw, a GEM Graph vagy a GEM Artline programokkal. Ezt a formátumot is támogatja a CorelDRAW.

Ebben az esetben a *"GEM .GEM"* sort kell kiválasztanunk a párbeszédablakból.

Korlátozások:

- A GEM formátum csak 16 színt támogat, ebben a CorelDRAW sem tér el. Importáláskor megpróbálja a legjobban megközelíteni a GEM formátumban használt színeket.

- A GEM megenged a felhasználó által definiálható kifestési formákat, amiket viszont a Corel nem importál. Ehelyett azokat az alakzatokat, amelyek így voltak kifestve, sima színes kifestéssel tölti be.

- A GEM Artline képeinek kivételével minden GEM formátumú kép szövegrészlete szerkeszthető marad. Változhat azonban a betűméret, a betűköz stb.

- Nem támogatja a CorelDRAW a GEM formátumban tárolt aláhúzott szöveget!

- Azok a karakterek, amelyeket a CorelDRAW nem ismer, kérdőjelekként importálódnak.

- A vonalvégek átvételekor a CorelDRAW az egy- vagy mindkét oldali lekerekítést átveszi, a nyilakat azonban nem. Ez azonban csak a GEM Draw-val készült képekre igaz. A GEM Artline által készített képekből nem veszi át a speciális vonalvégződéseket.

- Óvatosan kell eljárni a csoportosított képobjektumokkal, mert a GEM sokkal több egymásba ágyazott csoportosítást enged meg, mint a Corel. Ha ez átlépi a Corel 10-es határát, akkor a további objektumok csoportosítás nélkül lesznek importálva!

- A GEM Artline szimbólumai görbeként importálódnak.

Export: A CorelDRAW képes arra, hogy a képeit az új GEM formátumban exportálja, így azok beolvashatók a GEM Artline, a Delrina Perform programokkal. A Xerox Ventura Publisherhez is ezt a formátumot ajánljuk.

Az exportáláskor itt is a megfelelő *"GEM .GEM"* sort kell kiválasztani. Beállítható az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló is. Ha bekapcsoljuk, akkor a CorelDRAW által készített kép minden tulajdonsága konvertálódik, de a mérete megnő. Kikapcsolt állapotban nem konvertálódik a színátfolyásos kifestés, valamint a speciális sarkok és a szaggatott, pontozott vonalak sem.

Korlátozások: Számolnunk kell bizonyos változásokkal, ha nem használjuk a Corel által felkínált kapcsolókat. Az alábbiakban pedig még számos más problémát sorolunk fel.

- Ha a CorelDRAW képe bitmapet tartalmaz, akkor az exportáláskor hibaüzenetet kapunk.

- A GEM formátum bizonyos korlátai miatt a bonyolult objektumokat máshogy exportálja a CorelDRAW, kénytelen őket több objektumra bontani. Ez azt jelenti, hogy a vázlatos képen megjelenhetnek olyan vonalak, amelyek később a nyomtatásban nem látszanak. Erről meggyőződhetünk, ha megnézzük a *Preview* képét ezeknek a grafikáknak.

- A GEM formátum meghatározza a maximális objektumokat egy képen. Ha ezt a Corel által készített kép átlépi akár a fent említett ok miatt, akkor a konvertált kép befejezetlen marad. Ilyenkor egyszerűsíteni kell valamilyen módon a képet, majd újból exportálni.

- A GEM formátum régebbi verziói nem támogatták a Bézier-görbéket. Ha egy olyan applikációval dolgozunk, amely erre a korábbi verzióra épül, akkor a görbék képe torzulni fog.

- A GEM formátum csak 16 színű képeket tud kezelni, ezért a CorelDRAW-nak konvertálnia kell a színeket is. A kifestéseknél két vagy több szín egymás mellé illesztésével próbálja közelíteni az eredeti kép színeit. Ez azonban változást hozhat a kép megjelenésében. A CorelDRAW fejlesztői azt tanácsolják, hogy ellenőrizzük a kapott eredményt, s ha az nem felel meg az igényeinknek, próbáljunk meg javítani az eredetin, és exportáljuk újra. A körvonalaknál a lehető legközelebbi színt keresi meg, és arra cseréli le az eredetit színeket.

- A szövegek görbékként exportálódnak.

- A GEM formátum támogatja a nyílhegy vonalvégződéseket, de ezeket a CorelDRAW különálló sokszögekként exportálja.

- A pontozott vagy szaggatott vonalak csak az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló bekapcsolt állapota mellett jelennek meg helyesen a GEM formátumban. A CorelDRAW a vonaldarabokat is különálló objektumokként exportálja.

- A színátfolyásos kifestéshez is használni kell az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót. Ugyanakkor felhívjuk a figyelmet arra, hogy a GEM kis számú színe miatt ez nem biztos, hogy jól fog kinézni.

- PostScript textúrákat nem támogat ez a formátum, így be kell érnünk egy egyszerű középszürke kifestéssel.

- A GEM formátum máshogy kezeli az objektumok körvonalát, mint a CorelDRAW, ebből adódóan előfordulhat egy *saroktörésnek* nevezett jelenség, amikor egy objektum körvonalának kezdő és végpontja nem illeszkedik egymáshoz rendesen.

3.8. HPGL formátum

Import: HPGL formátumú állományokat olyan programok hoznak létre, amelyek képesek kezelni a Hewlett-Packard típusú plottereket.

Az importáláshoz a *"HPGL (PLT) .PLT"* sort válasszuk ki.

Korlátozások: A HPGL formátum speciális tulajdonságai miatt itt sok korlátozással, problémával kell számolnunk.

- A HPGL formátum nem színinformációt, hanem tollszámokat tartalmaz a plotter talljainak megfelelően. Így amikor egy HPGL formátumú kép betöltődik egy programba (mint például a CorelDRAW-ba), akkor bizonyos hozzárendelések zajlanak le a program színei és a tollszámok között. A CorelDRAW minden tollhoz egy CMYK értéket rendel. Ezeket a hozzárendeléseket a CORELDRW.INI-ben saját magunk

szabályozhatjuk. Keressük meg az INI állományban a [CDrawHPGLPenColor] részt. Ebben egy sor így épül fel:

Pen2="Pen#2 = Blue",100,100,0,0

Ez a sor a kék színt állítja be a következő módon. Először is hozzárendeli a 2-es tollhoz, majd definiálja színeket: 100% cián, 100% bíbor, 0% sárga és 0% fekete. Minden számérték egy százalékot jelöl, tehát csak 0 és 100 közötti értékeket vehet fel. Az idézőjelek között maximum 18 karakter állhat. A tollszámoknak sorrendben kell egymás után következniük 1-től 8-ig. Ha a HPGL állomány olyan tollszámra hivatkozik, amely nincs definiálva, akkor automatikusan az 1-es tollra konvertálódik. Mindezek tudatában átszerkeszthetjük a CORELDRW.INI-ben a tolldefiníciókat, de ez nem javasolt, ugyanis hatással van mind az *Import*, mind az *Export* funkciókra. Ha azt akarjuk, hogy a CorelDRAW-ban és a másik programban is ugyanazok a színek legyenek beállítva, próbáljuk meg inkább a másik program színösszeállítását a CorelDRAW-hoz igazítani!

- A CorelDRAW felismeri és átveszi a HPGL formátum pontozott és szaggatott vonalait.

- Az importált szöveg csak akkor szerkeszthető, ha az a HP-meghajtó, ami előállította, képes volt a szöveget szövegként tárolni, nem pedig görbeként. Ez esetben a CorelDRAW automatikusan a *Monospaced* betűtípust rendeli hozzá, ami az importálás után megváltoztatható. Az importált szövegnek csak kifestése van.

Export: Természetesen lehetőség van arra is, hogy a CorelDRAW-ban megrajzolt képeinket HPGL formátumban kimentsük. Valójában csak a görbéket támogatja az *Export* funkció, a kifestett alakzatokat nem.

Válasszuk ki a *"HPGL (outlines only) .PLT"* sort a párbeszédablakból. Beállíthatjuk a kapcsolókat is. A *Selected Object(s) Only* bekapcsolásával csak azokat az objektumok exportálhatjuk, amelyek ki voltak jelölve az *Export* funkció előtt. Az *Include All Artistic Attributes* automatikusan bekapcsolódik, ha a HPGL formátumot választjuk.

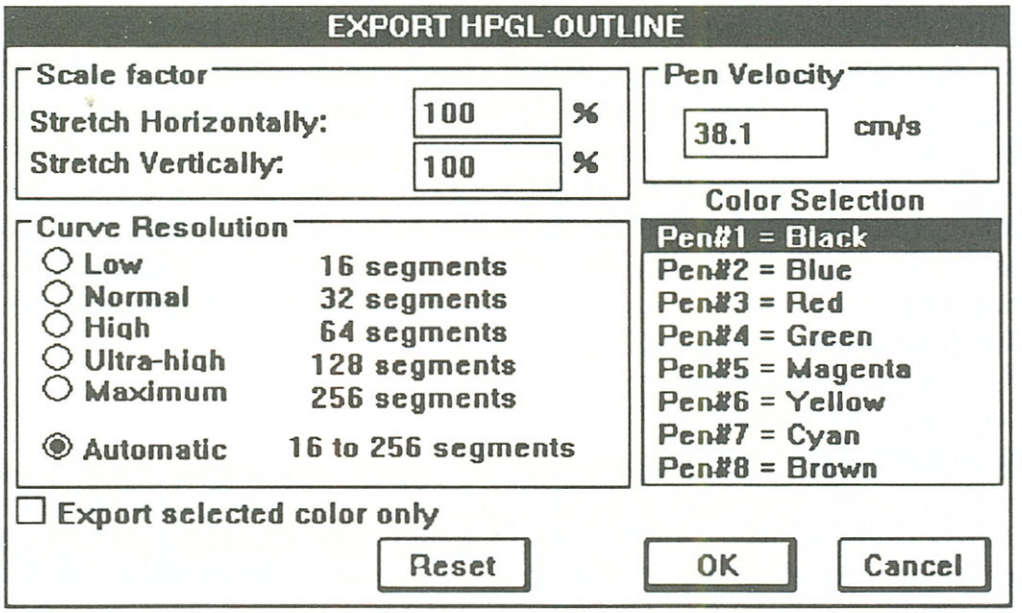
A HPGL exportnál egy harmadik párbeszédablak is megjelenik (3-7. ábra). Ebben az ablakban rengeteg dolgot beállíthatunk, amelyek mind hatással lesznek a készítendő HPGL állományra.

- *Scale factor:* Horizontálisan és vertikálisan beállíthatjuk a készítendő kép méretét, az eredetihez viszonyítva. Az érték 0 és 1000 között lehet.

- *Pen Velocity:* Beállítja a plotter rajzolási sebességét. Az érték 0-tól 38.1-ig terjedhet. Ezek az értékek 0.38-asával nőnek, és ha nem illenek bele a sorba, a Corel a megfelelő értékre kerekít. (A 0-ás rajzolási sebesség például 0.38-at jelent!) Ha a megszabott intervallumon kívül esik egy érték, hibaüzenetet kapunk. A mértékegység: centiméter/másodperc.

- *Curve Resolution:* A görbék megrajzolásának pontosságát szabályozza azáltal, hogy megmondja a plotternek, milyen felbontásban húzza meg a görbét. Minél nagyobb az érték, annál precízebb, pontosabb a görbe, de annál nagyobb a konvertált állomány mérete is. Az *Automatic* beállítás azt jelenti, hogy igyekezzen mindig a le-

hető legpontosabban megrajzolni a görbéket, lehetőleg kevés szegmens felhasználásával.



3-7. ábra

- *Color Selection:* Kiírja a választható színeket, amelyek a CORELDRW.INI-ben be lettek állítva.

- *Export selected color only:* Lehetőséget biztosít arra, hogy csak az adott színű képobjektumokat exportáljuk.

Ha mindent megfelelően beállítottunk, akkor klikkeljünk az OK gombra. A *RESET*-tel bármikor visszaállíthatjuk az alapértelmezés szerinti értékeket.

Korlátozások: Természetesen az *Export* funkciónál is számítanunk kell az eltérő szín- és szövegkezelésből származó korlátozásokra.

- Ahogy azt az *Import* funkciónál már említettük, a HPGL formátum nem CMYK formában definiálja színeket, hanem a plotterek tollszámaira hivatkozik. Ezek a tollszámok a CORELDRW.INI [CDrawHPGLPenColor] részénél találhatók, és szabadon változtathatók. (Lásd az *Import* funkcióra vonatkozó korlátozásoknál.) A CorelDRAW az exportálás során az éppen soron következő színhez megkeresi a színben legközelebb álló tollat, és azt írja bele a konvertált állományba.

- Bár a HPGL formátum támogatja a 256 színű képeket, a plottereken általában sokkal kevesebb toll van. Ezért a CorelDRAW-ba is csak a 8 legjobban elterjedt színt rakták bele, a feketét, a kéket, a pirosat, a zöldet, a lilát, a sárgát, a ciánt és a barnát. Természetesen szövegszerkesztővel mind a CMYK értékek, mind a tollszámok megváltoztathatók a CORELDRW.INI-ben. A maximális tollszám 256. Vigyázzunk azonban arra, hogy ha későbbiekben nyomtatni akarunk olyan HPGL formátumú ábrákat, amelyekben több tollszámot definiáltunk, de a plotterünknek nincs annyi tolla, akkor minden ismeretlen számú toll helyett az #1-es számút fogja használni.

- Minden objektumot, beleértve a szövegeket is, vonalakká konvertál a CorelDRAW annak érdekében, hogy az állomány minél egyszerűbb legyen. Ebből viszont az következik, hogy a konvertálás után a szövegek többé már nem szerkeszthetők.

- A CorelDRAW számos funkcióját és tulajdonságát nem támogatja az HPGL *Export* funkció. Ez abból adódik, hogy HPGL formátumba íráskor a Corel görbékkel foglalkozik. Így a különleges kifestő eljárások, illetve tollkezelések nem konvertálódnak. Ezek a

  - PostScript textúrák,
  - színátfolyásos kifestés,
  - bitmapkifestés,
  - vektoros kifestés,
  - kalligrafikus tollhasználat,
  - különböző vonaltípusok,
  - bitmapes képobjektumok.

- Minden olyan objektumhoz, aminek nincs körvonala, az exportálás során hozzáadódik egy körvonal. Ennek is az az oka, hogy a Corel az exportálás folyamán görbékkel foglalkozik.

3.9. IBM PIF (GDF) formátum

Import: A CorelDRAW támogatja az IBM PIF formátumát, tehát lehetőségünk nyílik arra, hogy az ebben a formátumban tárolt képeket a CorelDRAW-n belül felhasználhassuk.

Az *Import* párbeszédablakából a *"IBM PIF (GDF) .PIF"* sort kell kiválasztani. Az importálás után a kép általában nem lesz középre igazítva, és nagyon gyakran a méretei sem megfelelők. Ilyenkor használjunk nagyító szerszámot, azon belül pedig azt, amelyik minden képobjektumot megjelenít a képernyőn. Így azok a részek is szerkeszthetővé válnak, amelyek eddig bőven túllógtak a kép határain. Jelöljük ki ezeket, és kicsinyítsük le a megfelelő méretre.

Az importálás után lehetnek olyan képobjektumok, amelyek nem jelennek meg a *Preview* képen. Ennek az az oka, hogy ezek az objektumok a PIF formátumban a fehér színűek voltak, és a CorelDRAW alapértelmezett háttérszíne szintén a fehér. Ilyenkor vagy a háttérszín, vagy az objektum színének megváltoztatásával próbálkozzunk.

Korlátozások: A PIF és a CorelDRAW saját formátuma közötti különbségek miatt az alábbi korlátokkal kell szembenéznünk.

- Mivel a CorelDRAW nem támogatja a színkeverést, ezért a PIF formátum *Set Background Mix* illetve *Set Forground Mix* funkciója nem konvertálódik.

- Nem konvertálódnak a *Call Segment* és a *Set Character Set* PIF utasítások.

- Nem támogatja a CorelDRAW a *Set Paper Color*, valamint a *Set Pattern Symbol* PIF funkciókat.

- Az "1"-es, "3"-as, "4"-es és "6"-os vonaltípusok olyan szaggatott vonalként konvertálódnak, amelyben 3 egység hosszúak a vonaldarabok, s köztük 5 egység hosszú a szünet.

- A "2"-es és "5"-ös vonaltípusok olyan szaggatott vonalként konvertálódnak, amelyben 1 egység hosszúak a vonaldarabok, s köztük 5 egység hosszú szünet van.

- Az importált szövegek a *Monospaced* betűtípust veszik fel. Ha ez valamilyen okból nem áll rendelkezésre, akkor a CorelDRAW a Toronto betűtípust rendeli a szövegekhez. Ha netán ez sem volna elérhető, akkor a listában szereplő első betűtípust fogja felhasználni. A szövegek minden tulajdonságukkal együtt (sorköz, betűköz stb.) szerkeszthetők maradnak.

Export: A CorelDRAW képes arra, hogy PIF formátumba exportálja a képeket. Később ezek a képek a megfelelő segédprogramokkal GDF formátumra hozhatók, és felhasználhatókká válnak különböző mainframe applikációkban.

Válasszuk ki az *Export* párbeszédablakából az *"IBM PIF (GDF) .PIF"* sort. Ez exportálás folyamán beállítható a *Selected Object(s) Only* kapcsoló is, tehát lehetővé válik, hogy csak bizonyos képrészleteket exportáljunk. Ilyenkor csak azok a képobjektumok lesznek konvertálva, amelyek a *Export* funkció meghívása előtt ki voltak jelölve. Szintén beállítható az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló, amely lehetővé teszi, hogy olyan CorelDRAW tulajdonságok is bekerüljenek a PIF formátumú képbe, mint a kalligrafikus tollhasználat, a speciális vonalvégek, a szabadon választható körvonalvastagság, valamit körvonalak a kifestések mögött. Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a fent említett effektusok mind sokszögekké alakulnak, és kifestődnek. Bekapcsolt állapotban a színátfolyásos kifestés is hasonlóképpen kerül konvertálásra, de a végeredmény gyakran eltér a CorelDRAW formátumban láthatótól. Amennyiben nem élünk a kapcsoló nyújtotta lehetőségekkel, semmilyen kísérlet nem történik majd arra, hogy a speciális effektusok megfelelően konvertálódjanak. Ez azzal az előnnyel járhat, hogy az ily módon elkészült PIF állomány sokkal kisebb méretű lesz.

Korlátozások:

- PostScript textúrákat nem támogat a PIF formátum.

- Színátfolyásos kifestést átvesz a PIF formátum, de a konvertálás eredménye nem mindig egyezik meg az eredetivel.

- Bitmapeket nem lehet exportálni PIF formátumba, mivel az nem támogat ilyen lehetőségeket.

- Azok az objektumok, amelyeknek körvonaluk van, objektumcsoportként kerülnek exportálásra. A csoportban lévő objektumok száma a körvonal vastagságától függ, például azok a képrészletek, amelyek vastagsága 0,001" és 0,003" között van, kétobjektumos csoportként exportálódnak.

- A szövegek görbékként konvertálódnak, de megtartják a körvonalukat és a kifestésüket. Természetesen az exportálás után már nem lesznek szerkeszthetők.

3.10. MAC PICT formátum

Import: Lévén, hogy a CorelDRAW át tudja venni a MAC formátumú állományokat, lehetőségünk nyílik arra, hogy akár fekete-fehér (PICT1), akár színes (PICT2) képeket feldolgozhassunk CorelDRAW alatt.

Ehhez a *"MAC PICT .PCT"* sort kell kiválasztanunk az *Import* párbeszédablakából.

Korlátozások:

- Csak vektoros objektumokat lehet importálni. Bitmapeket nem tud átvenni a CorelDRAW, mert azok formátuma lényegesen eltér az IBM gépeken használatos formátumoktól. Ha az importálandó kép tartalmaz bitmapet, akkor azok a részletek figyelmen kívül maradnak, és erre egy üzenet figyelmeztet az importálás végén.

- Azok az objektumok, amelyeknek körvonaluk és kifestésük is van, két objektumként kerülnek importálásra. Az egyiknek csak körvonala, a másiknak csak kifestése lesz.

- A Macintosh alapú képeknek két formája létezik. A PICT1 csak kétszínű, fekete-fehér képeket támogat, a PICT2 már színeseket is. Az utóbbi konvertálásakor a CorelDRAW igyekszik a legjobban párosítani a színeket.

- A különböző mintákkal kifestett objektumok közel ugyanazzal a színnel lesznek importálva, de olyan árnyalatban, ami utal arra, hogy körülbelül milyen "sötét" vagy sűrű volt a minta. Erre azért van szükség, mert magát a mintát nem tudja átvenni a CorelDRAW.

- A szövegek szövegekként kerülnek be a CorelDRAW formátumú ábrába. A betűtípusokat is egyezteti a Corel az importálás során, így a PICT formátumban levő *Times* helyett *Toronto*, a *Helvetica* helyett *Switzerland*, a *Symbols* helyett pedig *Greek/Math Symbols* betűtípussal veszi át a szöveget. A Macintosh többi betűtípusa *Toronto*-ként importálódik.

- A két formátum közötti betűméret, betűköz, sorköz stb. különbségek miatt a konvertált szövegek nem mindig tartják meg a tulajdonságaikat. Ezeken azonban könnyen javíthatunk a CorelDRAW segítségével.

- A nem támogatott karakterek kérdőjelekként jelennek meg a konvertált ábrában.

- Az *Import* támogatja a következő Macintosh betűstílusokat: Bold, Italic, Outline és Shadow. Nem támogatja viszont az Underline-t.

- A szövegek elforgatása elvész az importálás során.

- Óvatosan kell eljárni a csoportosított objektumokkal, mivel a CorelDRAW nem enged meg 10-nél több egymásba ágyazott csoportosítást. Ezeket az importáláskor átveszi ugyan, de a CDR képen nem lesznek csoportosított objektumok. Ezért mielőtt bármit is csinálnánk, győződjünk meg arról, hogy a megfelelő képrészletek megfelelően jöttek-e át, s ha nem, próbálkozzunk az újracsoportosításukkal.

- A MAC képek nyílhegyeit, illetve szaggatott vonalait nem támogatja az *Import* funkció.

Export: Az *Import* funkcióval ellentétben a CorelDRAW csak PICT2 típusú MAC képeket tud előállítani, tehát ezeket később csak olyan MAC rendszerekben használhatjuk fel, amelyek képesek ezek kezelésére.

Válasszuk ki a *"MAC PICT .PCT"* sort az *Export* párbeszédablakából. *Figyelem!* Ha az exportálni kívánt kép tartalmaz speciális CorelDRAW effektusokat (kalligrafikus tollhasználat, komplex, kombinált objektumok stb.), akkor be kell kapcsolnunk az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót!

Korlátozások: A következő korlátozásokkal kell számolnunk az exportálás során.

- Ugyanúgy, mint az *Import*-nál, itt is csak vektoros objektumokat lehet exportálni. Az ok ugyanaz: a két formátum messzemenőkig eltér a bitmap tárolását tekintve.

- Azok az objektumok, melyeknek körvonaluk és kifestésük is van, két objektumként fognak exportálódni. Hasonlóan az *Import* funkciónál leírtakhoz, az egyik objektumnak csak körvonala, a másiknak csak kifestése lesz.

- Az *Export* nem támogatja a szövegek körvonalát. A MAC képen a szövegeknek csak kifestésük lesz. Ezen azonban lehet segíteni, ha a szöveget görbévé alakítjuk, és úgy konvertáljuk. Ha bekapcsoljuk az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót, akkor a görbévé konvertálás automatikusan megtörténik.

- A színátfolyásos kifestés csak az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló bekapcsolt állapotában exportálódik helyesen.

- A PostScript textúrák szürke kifestésként exportálódnak, amennyiben az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló be van kapcsolva. Ha nincs, figyelmen kívül maradnak.

- A négy vonalvégtípus kalligrafikus tolleffektusként konvertálódik MAC PICT formátumra. Felhívjuk a figyelmet, hogy ez is csak akkor jelenik meg helyesen, ha be van kapcsolva az *Include All Artistic Attributes* kapcsoló.

- A szövegek szerkeszthetők maradnak a konvertálás után, ha az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót **NEM** kapcsoljuk be! Ellenkező esetben a szövegek a konvertálás során görbékké alakulnak át. A betűtípust nem egyezteti a CorelDRAW. Az exportált kép szövegei az aktuális MAC betűtípust fogják felvenni az adott rendszerben.

- Az exportálás folyamán a szövegtulajdonságok megváltozhatnak a két formátum közötti betűméret, betűköz, sorköz stb. különbségek miatt.

- A szövegek elforgatása ugyanúgy figyelmen kívül marad az exportálásnál, mint az importálásnál. Ha azonban ragaszkodunk az elforgatáshoz, akkor itt is megvan ugyanaz a két lehetőségünk, amit a körvonalakkal kapcsolatban már említettünk. Nevezetesen vagy magunk konvertáljuk görbévé a szöveget még az exportálás előtt, vagy bekap-

csoljuk az *Include All Artistic Attributes* kapcsolót, amely automatikusan görbévé konvertálja a szövegeket.

3.11. Lotus PIC formátum

Import: A CorelDRAW lehetőséget biztosít arra, hogy képeket (grafikonokat) vegyünk át a Lotus 1-2-3 programból.

Ehhez az *Import* párbeszédablakában válasszuk ki a *"Lotus PIC .PIC"* sort. A CorelDRAW automatikusan betölti és megjeleníti a kiválasztott PIC formátumú képet. A képen az objektumok csoportosítva lesznek. Ha külön-külön akarunk foglalkozni a különböző képobjektumokkal, akkor használjuk az *Ungroup* funkciót.

Korlátozások: Tekintve, hogy a Lotus formátuma elég egyszerű, nem tartalmaz speciális képobjektumokat, tulajdonságokat, effektusokat, ezért nem kell sok korlátozásra számítanunk. A CorelDRAW nagyjából az összes képelemet át tudja venni.

- A szövegek szerkeszthető szövegekként importálódnak. A címsorok *Toronto*, a nem címsorok *Monospaced* betűtípussal. Természetesen az importálás után ezek megváltoztathatók.

- A színek 8 szürkeárnyalat sorozataként importálódnak. Ezután tetszés szerint változtathatók. Az objektumokhoz bármilyen kifestést vagy körvonalat hozzárendelhetünk.

Export: A CorelDRAW NEM képes ebben a formátumban exportálni.

3.12. Encapsulated PostScript (EPS) formátum

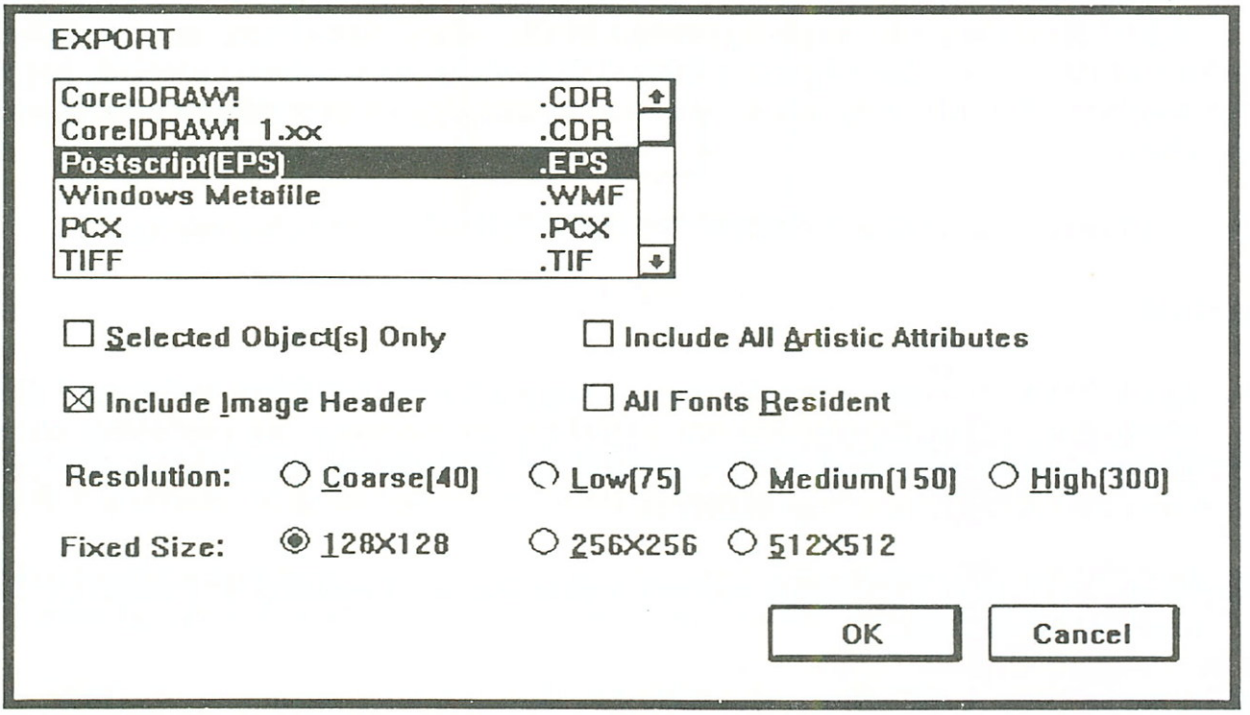
Import: Nem támogatott.

Export: Az EPS formátum a CorelDRAW összes funkcióját, effektusait képes tárolni, ezért ez egy ideális formátum a CorelDRAW képeinek nemcsak CDR-ben történő tárolására. Különösen, ha rendelkezésünkre áll egy PostScript printer, akkor nagyon előnyös. Továbbá az ilyen formátumban levő képek felhasználhatók pl. a Ventura Publisherben vagy a PageMakerben, miközben megtartják az összes olyan tulajdonságukat, amit a CorelDRAW-ban beállítottunk!

Az exportáláshoz válasszuk ki a *"PostScript (EPS) .EPS"* sort az *Export* párbeszédablakából. Két speciális kapcsoló is szerepet kap az exportálás folyamán, ezek pedig az *Include Image Header* és az *All Font Resident* (3-8. ábra).

Az *Include Image Header* arra vonatkozik, hogy a CorelDRAW hozzárakjon-e fejlécet az EPS állományhoz, vagy sem. Ez a fejléc egy TIFF formátumú bitmapkép, ami megközelítőleg azonos az exportálandó CDR képpel. Ez azért lehet hasznos, mert így lehetőség nyílik arra, hogy amikor a képet felhasználjuk valahol, akkor ne csak a nyomtatásban, de már a programon belül is láthassuk, hogy hogyan fog kinézni. A fejléc általában 128 x 128-as bitmátrixban tárolja a képet, így annak minősége elég rossz. Mindez azonban nincs semmilyen összefüggésben a nyomtatásban megjelent minőséggel. Ellenben több PostScript nyomtatónál meg-

figyelhető, hogy nem tudják kinyomtatni azokat az EPS formátumú képeket, amelyek bitmapfejlécet tartalmaznak.



3-8. ábra

Az exportáláskor beállíthatjuk a bitmapkép méretét (*Fixed Size*). A CorelDRAW 3-féle méretet ismer. Ez azonban újabb problémaforrás lehet. A különböző applikációk ugyanis általában egyféle képméretre vannak felkészítve. Ha mi olyan EPS formátumú képet szeretnénk felhasználni, amiben a bitmap fejlécnek más a mérete, mint amire a programok számítanak, akkor azt az adott program visszadobja valamilyen hibaüzenettel. A Ventura és a PageMaker például csak a 128 x 128-as méretű bitmapmátrixot fogadja el!

Az *All Fonts Resident* kapcsolóval azt állíthatjuk be, hogy a képben használt betűkészletek mind le vannak-e töltve a PostScript nyomtatónkba vagy sem. Ha bekapcsoljuk, akkor a nyomtató betűkészletei jelennek meg a nyomtatásban, és nem a CorelDRAW-é. Figyeljünk azonban arra, hogy ha ez a kapcsoló be van kapcsolva, de a nyomtatóba nincsenek letöltve a megfelelő betűkészletek, akkor a szöveg vagy Courier betűtípussal, vagy sehogy nem fog megjelenni.

Korlátozások: Az egyetlen korlátozás, amivel számolnunk kell az EPS esetében, az az, hogy az úgynevezett Pantone *Spot* színek átkonvertálódnak CMYK értékekké az EPS formátumban. Ez azért van, mert a PostScript nem támogatja a Pantone színeket. A legtöbb esetben ez azonban nem feltűnő, mivel a konvertálás igen jó minőségben történik.

3.13. Windows Metafile (WMF) formátum

Import: Nem támogatott.

Export: Ez különösen előnyős formátum lehet azoknak, akiknek nem áll rendelkezésére PostScript nyomtató, de az az applikáció, amiben a képeiket használják, támogatja azt. Nagy előnye a WMF formátumnak, hogy ugyanúgy vektor alapú formátum, mint a CDR, tehát mindenféle változtatást el lehet végezni a képpel (nagyítani, kicsinyíteni) anélkül, hogy a kép minősége romlana. A WMF elég sok színt is tud tárolni, így az exportálás során ez sem okoz minőségromlást.

Az *Export* párbeszédablakából a *"Windows Metafile .WMF"* sort válasszuk ki.

Korlátozások:

- Az egyik hátránya ennek a formátumnak, hogy a konvertált képet tartalmazó állomány mérete nagy lehet, ha a képen sok a görbe vagy a szöveg. Ez problémát okozhat olyan programoknál, amelyek érzékenyek az állományok méretére. (Ilyen például a Ventura Publisher és a PageMaker is.)

- Mivel a WMF nem PostScript szerinti formátum, a CorelDRAW PostScript funkciói nem konvertálódnak.

- Bitmap- és vektorkifestést nem támogat ez a formátum. Minden olyan objektum, ami ezekkel a tulajdonságokkal rendelkezik, szürkeként jelenik meg a WMF formátumban.

- A WMF formátum nem támogatja a bitmapes képeket sem. Ugyanakkor a CorelDRAW elhelyez egy bitmapfejlécet a WMF formátumú kép elején. Ez előnyös olyan programok esetén, mint a PageMaker, ami meg tudja ezt jeleníteni, és így megkönnyíti a munkánkat. Viszont hátrány lehet olyan programok esetén, amelyek nincsenek felkészülve erre a fejlécre, és így nem tudják betölteni a CorelDRAW-ból exportált képet.

3.14. WordPerfect (WPG) formátum

Import: Nem támogatott.

Export: A CorelDRAW képes exportálni képeit a WordPerfect WPG formátumában, amelyek így felhasználhatóvá válnak a nem PostScript nyomtatókon, a WordPerfect 5.0 vagy későbbi verzióiban. Amennyiben rendelkezésünkre áll PostScript nyomtató, úgy érdemesebb az EPS formátumot használni.

Az exportáláshoz válasszuk ki az *Export* funkciót a *File* menüből, majd a párbeszédablakban keressük meg a *"WordPerefct Graphic .WPG"* sort. Ekkor egy kisebb párbeszédablak jelenik meg, melyben választhatunk, hogy 16 vagy 256 színben kívánunk-e exportálni (3-9. ábra). A 16 szín választása esetén biztosak lehetünk abban, hogy a WordPerfect fel tudja majd dolgozni a képünket, és a VGA monitoron ez meg is tud majd jelenni. A 256 színnél már jelentkezhetnek gondok. Ezek nagy mértékben függenek a WordPerfect nyomtató- és képer-

nyőmeghajtóitól. Ha az exportált kép a WordPerfectben szürkeárnyalatokként jelenne meg, akkor menjünk vissza a CorelDRAW-ba és exportáljuk újra a képet a 16 szín kiválasztásával.

3-9 .ábra

Korlátozások: Amikor egy olyan képet készítünk, amelyet a későbbiekben WPG formátumba szeretnénk exportálni, vegyük figyelembe a következőket.

- Minden képobjektum elforgatását még a CorelDRAW-n belül kell végrehajtanunk, mert ha ezt a WordPerfectben tesszük, a nyomtatás nem lesz korrekt.
- A WPG formátum - mint azt már korábban is említettük - egy úgynevezett nem PostScript formátum. Ennélfogva a CorelDRAW-ban ne használjunk PostScript textúrákat, mert azokat nem lehet WPG formátumra hozni.
- A szöveg görbékké alakítva kerül át WPG formátumra.
- A kalligrafikus toll kezelése, valamint a nyílhegyeffektusok sokszögekként konvertálódnak.
- Bitmapeket nem támogat a WPG.
- A CorelDRAW vonalvégei a WPG-ben az alapértelmezés szerinti *Butt* típusra konvertálódnak.

3.15. Egyéb formátumok

A CorelDRAW a fent említett formátumokon kívül még kettőt ismer. Ezek az *SCODL (SCD)*, valamint a *VideoShow PIC Format*. Ezek olyan speciális formátumok, amelyeket különböző filmfelvevők, diafényképezők stb. használnak. Tekintve, hogy ezen formátumok mibenlétéről nekünk is csak nagyon halovány sejtéseink vannak, így ebbe nem megyünk bele részletesen.

Ellenben tisztességtelen dolog volna kihagyni azokat a dolgokat, amiket nem tudunk, mondván amiről nem írunk, az nincs. A részletes elemzés helyett álljon hát itt egy pár soros jellemzés mindkét formátumról. Az alábbi információk írásakor teljes egészében a CorelDRAW *Technical Reference* című kiadványára támaszkodtunk.

3.15.1 SCODL (SCD) formátum

Import: Nem támogatott.

Export: Az SCODL (Scan Conversion Object Description Language) olyan köztes képleíró nyelv, amellyel geometriai objektumokat írnak le x-y koordináta-rendszerben. Ilyen formában az objektumok leképezhetők lesznek raszter alapú formátumra. Ezt az eljárást egy úgynevezett *MVP+* (*Master Vector Processor Plus*) végzi. Az így előállított képek kimenetét képezhetik nagy felbontású, raszter alapú rendszereknek (tintasugaras nyomtatók, a hőnyomtatók és a filmfényképezők).

3.15.2. VideoShow PIC formátum

Import: Nem támogatott.

Export: Ezt a formátumot olyan berendezésekhez találták ki, mint a General Parametrics Corporation *VideoShow*-ja vagy *SlideMaker*-e. A CorelDRAW-val megrajzolt képeket lehet velük 35 mm-es diára fényképezni. Sőt, a Ventura vagy a PageMaker szintén képes ilyen formátumú állományok olvasására és írására.

4. Külső konvertáló programok

Rengeteg olyan program létezik, amelyek különböző formátumokat kezelnek, egyikből a másikba tudnak konvertálni. A teljesség igénye nélkül álljon itt most egy rövid felsorolás a Magyarországon is megtalálható ilyen konvertáló programokról.

Hijaak (Inset System)

Ismert formátumok többek között: GIF, IFF, WPG, CUT, IMG, MAC, TIF, PCL, PIX, MSP és PCX.

Alchemy (Handmade Software INC.)

Ismert formátumok többek között: GIF, EPS, MAC, PCX, PCC, BMP.

Paint Shop Pro (JASC Inc.)

Ismert formátumok többek között: BMP, GIF, MAC, PCX, PIC, WPG.

Pizazz Plus (Application Technologies, Inc.)

Ismert formátumok többek között: GEM, PCX, WPG.

betűk

magyar Windows™

A Microsoft® Windows™ 3.1 magyar nyelvű kiegészítése

magyar Windows™ fontok

Segítségével valamennyi **Windows™ 3.1** alkalmazásban — így a **Word for Windows**-ban is — a magyar nyelv **minden ékezetes betűje és írásjele** a klaviatúrán beírható, a képernyőn látható és a nyomtatón kinyomtatható.

Mi biztosítja mindezt?

— billentyűzetmeghajtó programok (101 és 102 gombos);
— segédprogram a billentyűzetkiosztás gyors váltásához;
— képernyőfontok (Hercules, CGA, EGA, VGA felbontáshoz);
— nyomtatási lehetőség 9 és 24 tűs nyomtatókon;
— 180 letölthető magyarított bitmap font HP LaserJet II és kompatibilis nyomtatóhoz;
— magyarított PostScript meghajtás;
— a Windows™ 3.1 12 **TrueType™** fontjának
— az **eredeti minőséget megtartó — magyarítása.**

A magyar TrueType™ fontok részletes ismertetőjét tekintse meg a következő fejezet után!

SCRIPTUM

Forgalmazók

Scriptum Kft.
6771 Szeged
Mályva u. 34.
Tel./Fax: (62) 55-722
Levél:
6771 Szeged-Szőreg, Pf.: 2.

ComputerBooks Kft.
Budapest, XII., Tartsay V. u. 12.
Telefon: 175-1564
Fax: 175-3591
Levél:
1253 Budapest, Pf.: 71.

Ami a FONT-okról fontos

1. WFN BOSS 2.01T 4-2
1.1. A WFN BOSS használata 4-4
1.2 WFN BOSS opciók (az OPTIONS menü) 4-6
1.2.1. Font File Info... 4-7
1.2.2. AutoInstall 4-7
1.2.3. Compress Fonts 4-8
1.2.4. Reinstall Fonts! 4-8
1.2.5. Convert All! 4-8
1.2.6. Set Kern... 4-8
1.3. Nevek 4-9
1.4. Betűstílusok összefűzése 4-10
1.5. Betűkészlet-információk tárolása 4-11
2. Konverziók 4-12
2.1. Adobe Type 1 formátum 4-12
2.2. Agfa Compugraphic formátum 4-13
2.3. BitStream formátum 4-13
2.4. DigiFont formátum 4-13
2.5. Readable PostScript formátum 4-13
2.6. Substitution (csak PostScript) 4-14
2.7. Z-Soft Type Foundry 4-14
3. Szimbólumok és betűkészletek exportálása 4-14
3.1. Előkészületek, tudnivalók 4-15
3.2. Készítsünk egy karaktert! 4-15
3.3. Az új karakterek használata 4-22

A CorelDRAW 2.01-es verziója sok olyan újdonságot tartalmaz, amely még sokoldalúbbá, még használhatóbbá teszi az előző verzióknál. Az újítások nagy része első ránézésre is látszik, de van néhány olyan, ami nem szembeötlő. Az egyik ilyen a CorelDRAW azon képessége, amellyel egy pillanat alatt kiváló fontszerkesztővé alakítható.

Maga a *font* tulajdonképpen "betűkészletet" jelent magyarul, s bár egyre gyakrabban hallani a számítástechnikai közéletben, mi - a fejezet címétől eltekintve - igyekszünk majd a magyar megfelelőjét használni. Ebben a fejezetben részletesen foglalkozunk a *WFN BOSS* betűkészlet-konvertáló programmal, valamint a *szimbólumok és betűkészletek exportálásának* lehetőségével. Ez a funkció lehetőséget biztosít arra, hogy saját betűket, karaktereket, szimbólumokat szerkesszünk.

Először a ***WFN BOSS***-t mutatjuk be, melynek segítségével a különböző gyártók betűkészleteit konvertálhatjuk át WFN formátumra, a CorelDRAW saját betűformátumára. Lehetőségünk nyílik arra, hogy sok új betűkészlettel egészítsük ki azt a 150 darabot, amelyet a gyártó a CorelDRAW-val ad. A WFN BOSS új verziója azonban képes a CorelDRAW betűkészleteit Adobe Type 1 formátumra konvertálni. Így a Corel betűkészletei számos más programban is felhasználhatóvá válnak.

A CorelDRAW másik tulajdonsága - ellentétben a WFN BOSS-szal - magának a CorelDRAW főprogramnak a része. Ez pedig nem más, mint a *szimbólum- és betűkészlet-exportálás*. Ennek használatával bármely WFN formátumú szimbólum vagy karakter alakját átszerkeszthetjük, vagy ujakat tervezhetünk. A CorelDRAW-hoz adott új szimbólumkönyvtár teljes egészében ezzel készült! Tehát nemcsak átvenni tudunk betűkészleteket más programokból, de a saját ízlésünk szerint tervezhetünk magunkat karaktereket vagy szimbólumokat. S ez nem minden! Kihasználva a WFN BOSS azon tulajdonságát, hogy a WFN formátumú betűkészleteket tud Adobe vagy Z-Soft formátumra hozni, saját betűkészleteinket más programokban is felhasználhatjuk. Ilyen programok például a Ventura Publisher, PageMaker, a Word for Windows, az Excel s még rengeteg más.

1. WFN BOSS 2.01T

A WFN BOSS egy sokoldalú Windows applikáció, ami különböző gyártók betűkészleteiből a CorelDRAW számára felhasználható formátumot állít elő. Így több ezer betűkészlettel egészíthetjük ki azt a több mint 150 darabot, amit a CorelDRAW-val a megvásárláskor a kezünkbe kaptunk.

Az 1.XX Corel verziók betűkészletkonvertere igencsak rosszra sikeredett. Ezt a hagyományt egészen a 2.01-es változatig tartotta a gyártó. A 2.01T jelű WFN BOSS már jobban sikerült, használható.

A WFN BOSS új verziója képes arra, hogy CorelDRAW betűkészletet Adobe Type 1 formátumra alakítson. Ezzel a lehetőséggel élve letölthető PostScript fontokat állíthatunk elő bármely Corel betűkészletből. Ezek a karakterkészletek aztán felhasználhatók olyan programokban, mint például a Ventura Publisher, a PageMaker vagy az Adobe Type Manager. Ez utóbbi lehetővé teszi Adobe betűkészletek közvetlen felhasználását számos olyan programban, mint a Word for Windows, Excel és mások.

A WFN BOSS újabb érdekes tulajdonsága, hogy CorelDRAW betűkészleteket Z-Soft által írt Paintbrush Publisher Type Foundry számára felhasználható formába tud hozni, ahol ezek tetszés szerint megváltoztathatók, kerning (alávágás) adatok rendelhetők hozzájuk. Az eredmény visszaalakítható WFN formátumra, de a Type Foundryval képernyő- vagy printerfontok is gyárthatók belőle. Ezek az állományok azután felhasználhatók például a Ventura Publisherben vagy a PageMakerben.

A WFN BOSS-t nem kell külön installálni, ez automatikusan megtörténik akkor, mikor a CorelDRAW-t installáljuk. Elindítása ugyanúgy történik, mint minden más Windows 3.0 alá írt programé: először indítsuk el a Windowst, majd az egérrel mutassunk rá a WFN BOSS ikonjára a Corel programcsoportban, s nyomjuk meg az egér bal gombját kétszer, gyorsan egymás után. Innentől kezdve a program billentyűzettel és egérrel egyaránt kezelhetővé válik. (Az egyetlen külső állomány, amelynek megléte nélkülözhetetlen ahhoz, hogy a WFN BOSS elinduljon, a *WFNBOSS.CSD*, amely az installálás során automatikusan bemásolódik a CorelDRAW könyvtárába.)

A WFNBOSS.CSD-ről annyit kell tudni, hogy ez határozza meg a generált betűkészlet karakterkiosztását. Formátuma teljesen azonos a Bitstream for Windows 2.XX bináris .CSD kiterjesztésű állományával. Az újabb szöveges .CSD-t használó Bitstream applikációk esetén az átmeneti könyvtárban a bináris állomány "szemétként" ott marad.

A WFN BOSS használata nagyon egyszerű (részletesen lásd később). Először ki kell jelölnünk, hogy milyen betűkészlet-formátumból akarunk konvertálni, majd a program kilistázza az aktuális könyvtárban rendelkezésünkre álló betűkészleteket. Válasszunk ki egyet, s indítsuk el a konverziót: klikkeljünk a Convert gombra. Eredményként egy WFN betűkészletet kapunk a CorelDRAW alkönyvtárunkban, hacsak korábban mást alkönyvtárat nem definiáltunk célkönyvtárnak.

A következő formátumok (kivéve a Substitution) mindegyike úgynevezett *outline* betűkészlet leírás, amelyek mind átalakíthatók a CorelDRAW saját formátumára.

- *Adobe Type 1:* A WFN BOSS mindkét irányú konverzióra képes, tehát nemcsak WFN-t tud előállítani a legtöbb .PFB/.AFM kiterjesztésű Type 1 párból, de azt felhasználva Type 1 formátumot is készíthet. Ily módon lehetőség nyílik letölthető PostScript betűkészletek előállítására, amelyet rengeteg más programban felhasználhatók. A létrejövő állományok .PFB, .AFM és .PFM kiterjesztésűek.

- *Agfa Compugraphic* Ezek az .FF kiterjesztésü betűkészlet-állományok, amelyeket a Type Director System használ.

- *Bitstream:* Ezek a .TDF, .BCO és .BEZ kiterjesztésű betűkészlet-állományok.

- *DigiFont:* A .DFI kiterjesztésű állományok.

- *Readable PostScript:* A WFN BOSS konvertálja a Fontographerrel készült betűkészleteket, továbbá bármely betűkészletet, amely az IKARUS rendszerrel készült, valamint a BitStream Fontware rendszer által előállított állományokat (.PFA, .AFM kiterjesztésű állománypárok).

- *Z-Soft Type Foundry:* A Type Foundry Outline Editor részével készült .OTL kiterjesztésű állományokat a WFN BOSS minden további nélkül fel tudja használni. Ugyanakkor a WFN BOSS felhasználható arra is, hogy .OTL karakterkészletet állítson elő .WFN formátumból. A Type Foundry Outline Editorával ezek átszerkeszthetők, és kerning (alávágás) információk adhatók hozzájuk. Ezután a karakterkészletek visszaalakíthatók a CorelDRAW formátumára, vagy más alkalmazásokban is felhasználhatók.

- *Substitution:* Ez egy nagyon érdekes lehetősége a WFN BOSS-nak. Az olyan betűkészletet, amely csak a nyomtatóinformációkat tárolja a betűk alakjáról, elméletileg nem tudnánk használni a CorelDRAW-ban, mert nincs, amit a program a képernyőre rajzoljon. A WFN BOSS viszont hozzá tudja rendelni egy meglévő betűkészlet képernyő-információját egy ilyen állományhoz, így az mégiscsak felhasználhatóvá válik a CorelDRAW-ban.

1.1. A WFN BOSS használata

Mint azt már korábban említettük, a WFN BOSS nem a CorelDRAW főprogram része, hanem egy különálló Windows applikáció, amely a CorelDRAW installálásakor automatikusan felkerül a számítógépre. Ha használni akarjuk, indítsuk el a Windowst, majd kétszer klikkeljünk a WFN BOSS ikonjára a *Corel Applications* programcsoportban.

Az elindítás után a 4-1. ábrán látható ablak jelenik meg a képernyőn.

Mielőtt nekilátnánk a konverziónak, ki kell töltenünk a különböző mezőket. A mezők között a TAB billentyűvel lépkedhetünk.

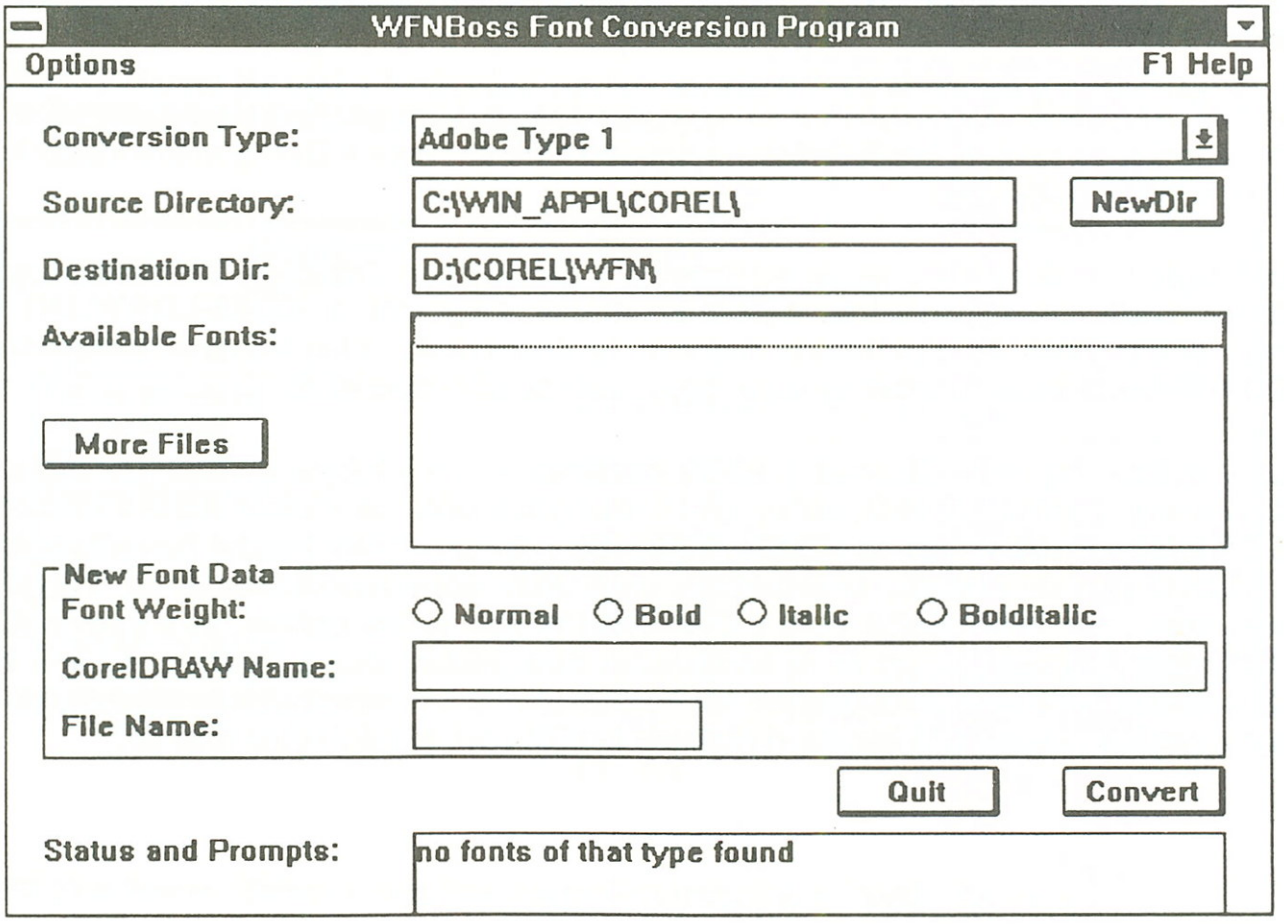
- *Conversion Type:* Ez az első mező. Itt tudjuk beállítani a konverzió típusát. Ha másik típust kívánunk választani, klikkeljünk a mező jobb szélén található lefelé mutató nyílra, s válasszuk ki a számunkra megfelelő betűformátumot a listából.

- *Source Directory:* Ebben a mezőben kell megmondanunk annak a könyvtárnak a nevét, melyben a konvertálandó adatunk van. Új könyvtárat úgy adhatunk meg, hogy az egérrel ráklikkelünk a NEW DIR gombra, majd kiválasztjuk a megfelelő meghajtót és könyvtárat. Ha jól adtuk meg az elérési utat, akkor a kiválasztott konverziótípusnak megfelelő állományok megjelennek a dialógusablakban. Ezek közül most még nem tudunk választani, ez csak informatív jellegű adat. Ha sikerült mindent beállítani, klikkeljünk az OK gombra.

- *Destination Directory:* Itt láthatjuk a célkönyvtárat, ahova a konvertált adatok kerülnek. Alapértelmezésben ez megegyezik a CORELDRW.INI-ben található *FontsDir=* bejegyzéssel. Ez általában maga a CorelDRAW-t tartalmazó könyvtár. Igen kicsi a valószínűsége annak, hogy ezen változtatni kell, de ha mégis, akkor vigyük az egérkurzort a mezőbe, és gépeljük be a megfelelő meghajtót és könyvtárat.

- *Available Fonts:* Ha a Source Directory mezőben helyesen állítottuk be a konvertálandó adatok helyét, akkor a megfelelő állományok neve megjelenik az Available Fonts mezőben. Innen választhatjuk ki, melyiket kívánjuk konvertálni. Figyeljünk oda, hogy ebben a mezőben csak 32 állománybejegyzés lehet. Ha netán a

beállított könyvtárunkban több lenne, akkor klikkeljünk a *More Files* gombra, hogy megkapjuk a következő 32 nevet. Ha az előző 32 darabból szeretnénk választani, akkor klikkeljünk a *New Dir* gombra, és válasszuk ki ugyanazt a könyvtárat, amiből eddig dolgoztunk. A WFN állományoknak csak az első 8 karaktere íródik ki, az összes többi a teljes nevével szerepel a listában.



4-1. ábra

Miután kiválasztottuk a betűkészlet-állományt, a *New Font Data* párbeszédablakba kerül a vezérlés. Itt is ki kell töltenünk néhány mezőt, amelyek a készítendő állományok tulajdonságait határozzák meg. A WFN BOSS mindegyik értékre tesz egy javaslatot a rendelkezésére álló adatok alapján, amit mi, ha akarunk, megváltoztathatunk, bár ez néhány esetben nem javasolt.

- *Font Weight:* A betűstílust határozza meg. Négy lehetséges típus van, ahogy azt már a CorelDRAW-ban megszokhattuk: *Normal, Bold, Italic és Bold-Italic.* A WFN BOSS által javasolt stílus megváltoztatása nem javasolt!

- *CorelDRAW Name:* Itt kell megadnunk azt a nevet, amivel azonosítani kívánjuk a készítendő betűkészletet. Ezt a nevet látjuk majd a CorelDRAW használata során. Maximum 25 karaktert írhatunk, és nem használhatjuk a szóközt. Ha mégis el akarnánk választani valamit a névben, használjuk a szóköz helyett az aláhúzást vagy a kötőjelet. Ha éppen betűkészlet-összefűzést végzünk (részletesen lásd később), akkor ügyeljünk arra, hogy a CorelDRAW neveknek meg kell egyezniük!

- *File Name:* A készítendő betűkészlet-állomány neve. A WFN BOSS által javasolttól csak indokolt esetben kell eltérni, például ha betűkészlet-összefűzést végzünk. (Lásd később.)

Az ablak alján található még egy mező, ez a *Status and Prompts*. Ez segítő információkat tartalmaz, tehát ebben az esetben nem egy input mezőről van szó. A WFN BOSS használata közben arról tájékoztat, hogy melyik ponton mit kell tennünk, milyen adatot kell bevinnünk. A konverzió alatt annak aktuális állapotát mutatja.

Ha mindent kitöltöttük, klikkeljünk a *Convert* gombra. A konvertálás után ugyanezeket a lépéseket végrehajtva további betűkészleteket alakíthatunk át, vagy a *Quit* gombra klikkelve kiléphetünk a WFN BOSS-ból.

Miután lezajlott az átalakítás, az új betűkészlet a *Destination Directory* mezőben megadott könyvtárba kerül. A betűkészletlista automatikusan kiegészül a CORELDRW.INI állományban, amennyiben az AutoInstall funkciót kiválasztottuk. Akár azonnal beléphetünk a CorelDRAW-ba és használhatjuk újonnan konvertált betűkészleteinket.

Az eredményként kapott betűkészlet (.WFN) általában 10-25 kilobyte hosszú. Ha sok karakter hiányzik a generált készletből, akkor 10-15 kilobyte között, ha viszont teljes a készlet, akkor 15-25 kilobyte között van az előállított állomány hossza. Több készlet összefűzésekor ezek a számok duplázódhatnak, triplázódnak vagy akár négyszereződhetnek is! Figyelnünk kell arra, hogy ha a WFN BOSS előtt a CorelDRAW már el lett indítva, és a konvertálás alatt a háttérben dolgozik, akkor az új betűkészlet nem jelenik meg a listában. Ki kell lépni, majd újra el kell indítani ahhoz, hogy az új betűkészletek felhasználhatóvá váljanak, mivel a program a rendelkezésére álló karakterkészletek listáját csak elinduláskor tölti be.

1.2 WFN BOSS opciók (az OPTIONS menü)

A WFN BOSS tartalmaz egy úgynevezett lehúzható (*pull-down*) menüt, ez pedig a bal felső sarokban látható *OPTIONS*. Ha erre ráklikkelünk, a következő funkciók közül választhatunk:

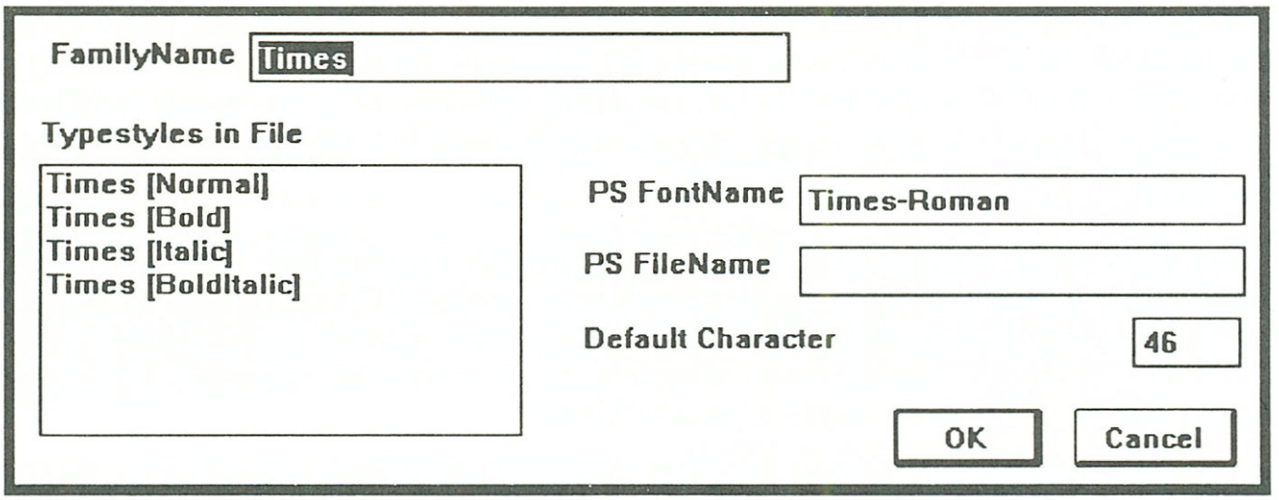
4-2. ábra

1.2.1. Font File Info...

Ez a funkció lehetőséget biztosít arra, hogy megnézzük vagy megváltoztassuk néhány tulajdonságát a .WFN állományainknak. Miután kiválasztottuk, hogy melyik állományra vagyunk kíváncsiak, egy ablakban megjelennek az adott .WFN állomány adatai (4-3. ábra).

Az alábbi mezőket és tulajdonságokat láthatjuk:

- *Family Name:* Ez utal a betűcsalád nevére, az alatta levő ablakban a család tagjait, azaz a különböző stílusú betűkészleteket láthatjuk.



4-3. ábra

- *PS FontName:* Ebben a mezőben megváltoztathatjuk a PostScript nevet.

- *PS FileName:* Hasonlóan a fenti mezőhöz, itt a PostScript állománynevet tudjuk megváltoztatni.

- *Default Character:* Ebben a mezőben megváltoztatható az alapértelmezés szerinti karakter. A CorelDRAW akkor használja ezt, amikor egy olyan karakterre hivatkozunk, ami az adott betűkészletben nem szerepel. Ilyenkor az a karakter kerül felhasználásra, amelyiknek a kódja itt meg van adva. Az alapértelmezés minden betűkészletre a 046-os, azaz a pont karakter.

1.2.2. AutoInstall

Amennyiben használjuk az AutoInstall lehetőséget, akkor minden konvertált állomány vagy a CorelDRAW könyvtárába, vagy abba az alkönyvtárba kerül, amely a CORELDRW.INI-ben be van állítva. Ha kikapcsoljuk ezt az opciót, akkor oda menthetjük a betűkészleteinket, ahova akarjuk. Ebben az esetben azonban a CORELDRW.INI nem lesz felfrissítve, hanem a WFNBOSS.INI-ben lesz elmentve egy emlékeztető az új állományról.

1.2.3. Compress Fonts

Ennek az opcióknak csak az olvasható PostScript (*Readable PostScript*) konverziónál van szerepe. Ha be van kapcsolva, akkor a konverzió során egy tömörítés is lezajlik. Ez ugyan gyorsíthatja a nyomtatás vagy a megjelenítés folyamatát, de egyúttal bizonyos fokú minőségromláshoz vezet. Technikai okok miatt a DigiFont és az Agfa Compugraphics betűkészletek mindig tömörítettek, míg az Adobe Type 1, Bitstream és a Type Foundry készletek soha.

1.2.4. Reinstall Fonts!

Ha bármikor újrainstalláljuk a CorelDRAW-t vagy felrakjuk egy új, javított változatát, elveszíthetjük az aktuális CORELDRW.INI állomány tartalmát. Ez azt is jelenti, hogy elveszítjük a betűkészletlistát, a WFN BOSS-szal konvertált készletek adataival együtt. Tehát egy újrainstallálás után a CORELDRW.INI NEM tartalmaz információt a konvertált betűkészletekről. De a WFN BOSS biztosítja, hogy ezeket az információkat egyszerűen hozzáadhassuk a CORELDRW.INI-hez.

Az újrainstallálás után ellenőrizzük, hogy a CorelDRAW megfelelően működik-e. Ha igen, akkor indítsuk el a WFN BOSS-t, és válasszuk ki a *Reinstall Fonts!* opciót. A WFN BOSS ekkor bemásolja az összes eddig konvertált betűkészlet adatait a WFNBOSS.INI-ből a CORELDRW.INI-be. A másolás során ellenőrzi, hogy a listában szereplő .WFN állomány még mindig létezik-e. Ha nem, akkor nem másolja át!

Ha valamilyen okból kifolyólag ezt a procedúrát magunk akarjuk elvégezni, akkor előtte figyelmesen olvassuk el az 1.5-ös fejezetet!

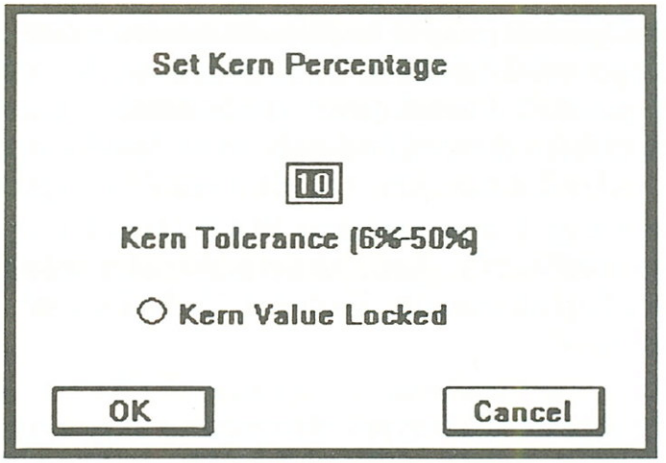
1.2.5. Convert All!

Ez a funkció egyszerűen mindent konvertál, ami a betűkészletlistában szerepel. Így gyakorta elkerülhetők azok a figyelmeztetések, melyeket akkor kapunk, ha kézzel végezzük ugyanezt. Ez azonban nem vonatkozik olyan hibaüzenetekre, amelyeket akkor kapunk, ha például a WFN BOSS nem talál egy, a konvertáláshoz szükséges állományt.

A legtöbb esetben e funkció használata során a WFN BOSS minden betűkészletet (kivéve Bitstream) külön állományba rak le. Ezért javasolják a Corel készítői, hogy ne ezt a funkciót használjuk, hanem egyesével saját magunk végezzük el a konvertálást. (Lásd: *Betűstílusok összefűzése.*) Megjegyzendő továbbá, hogy ez az opció nem használható a CorelDRAW - Type Foundry, valamint a CorelDRAW - Adobe Type 1 konverziók során.

1.2.6. Set Kern...

Ezzel az opcióval állítható be a tűrési százalék a kerning (alávágás) párok kezelésekor. A legtöbb betűtípus esetében ezt nem kell megváltoztatni! Ugyanakkor előfordulhatnak olyan esetek, amikor a programnak problémái adódnak a kerning adatokkal. Ez leginkább a Type Foundry és Agfa Compugraphic betűkészletekre jellemző.



4-4. ábra

Az ilyen problémak általában a WFN BOSS lefagyásához vezetnek. Ilyenkor a legközelebbi próbálkozáskor állítsunk ezen az értéken. A javasolt intervallum 6% és 50% között van. Minél magasabb a szám, annál kevesebb kerning párt ismer fel a program. Ha a WFN BOSS lefagyott a konvertálás közben, akkor érdemes a legmagasabb értéktől elindulni, és a siker esetén újra és újra csökkenteni a számot. Ha 50% fölé állítjuk a tűréshatárt, akkor az nem feltétlenül jelenti kerning adatok romlását. Ezzel inkább a felesleges, semmitmondó kerning párokat szűrhetjük ki hatásosan.

Vigyázzunk arra, hogy a beállított tűréshatár visszaáll az alapértelmezésre minden új betűkészlet kiválasztásánál, hacsak a *Kern Value Locked* kapcsolóval az ellenkezőjét be nem állítjuk.

1.3. Nevek

A WFN BOSS használata során több helyen nevet kell adnunk betűkészleteinknek. Mindegyikhez 4 név tartozik.

Az első típusba tartoznak azok a nevek, amelyeket az *Available Fonts* mezőben látunk. Ennek célja, hogy tájékoztasson minket az adott meghajtón, az adott könyvtárban található rendelkezésünkre álló betűkészlet állományokról.

A következő típus a CorelDRAW név, amit a *CorelDRAW Name* mezőben kell megadnunk. Ezt a nevet akkor használjuk, mikor a CorelDRAW-ban kiválasztjuk a használandó karakterkészletet. Ide tetszés szerinti szöveget írhatunk, a kikötés csak annyi, hogy maximum 25 karakter hosszú lehet a név, és nem tartalmazhat szóközt. Helyette elválasztó karakternek az aláhúzást vagy a kötőjelet használjuk. Nem szükséges, hogy jelezzük a karakterek nagyságát a nevükben, mivel azokat a CorelDRAW másként kezeli. Általában a karakterkészlet közismert - esetleg törvény által védett - nevét szokás ide beírni, mivel ezek csak is a CorelDRAW futása során vannak használatban.

Az új betűkészlet-állomány neve a *New Font Data* ablakban, a *File Name* mezőben beállított név. Ez azért fontos, mert minden elmentett CorelDRAW képben, amelyben voltak karakterek, elmentődik a karakterállományok neve is. Például, ha egy olyan képet készítünk, melyben egy Times-Roman típusú szöveg van, akkor az elmentett állomány tartalmazni fogja a

"TORONTO.WFN" állománynevet is. Ha ezután ezt az állományt máshol kívánjuk felhasználni, ott is léteznie kell ilyen nevű betűkészlet-állománynak. Ez a fő indoka annak, miért érdemes a WFN BOSS által javasolt állományneveket használni, hiszen így a WFN BOSS felhasználók fontlistája kompatibilis lesz egymással, tehát lehetővé válik az állományok zökkenőmentes átvitele egyik helyről a másikra. (Kivétel ezalól a DigiFont.)

A negyedik a PostScript-azonosító név. Ezt a nevet küldi ki a számítógép a PostScript nyomtatónak. Ezekkel ritkán kell foglalkoznunk, kivéve a "Substitution" konverzióban. Ezek a nevek sosem tartalmaznak szóközt!

1.4. Betűstílusok összefűzése

A WFN BOSS egyszerre egy betűkészlet (pl. Swiss) egy betűstílusát (*Normal, Italic, Bold, Bold-Italic*) konvertálja. Ha rendelkezésünkre áll az összes stílus, akkor ezeket négy lépésben tudjuk konvertálni. Ez csak akkor lehetséges, ha a *CorelDRAW Name* és a *File Name* mezőkben, valamint a *New Font Data* ablakban azonos információk voltak mind a négy esetben! Természetesen a betűstílus (*Font Weight*) különbözhet.

A WFN BOSS a négy különböző karakterstílust akár egy állományban is tárolhatja. Ennek az az előnye, hogy így mind a négy elérhetővé válik, amikor a CorelDRAW-ban kiválasztunk egy betűkészletet. A BitStream fontok konvertálásánál ez a 4-et 1-be összefűzés automatikusan történik. Ellenben a DigiFonts típusoknál a családra vonatkozó információ nem áll a WFN BOSS rendelkezésére. Ezek összefűzésével később foglalkozunk.

Külön problémát jelentenek azon betűkészletek, melyeknek speciális tulajdonságaik vannak, mint például: "extra-light", "light", "demi", "condensed", "condensed-bold". Mivel a CorelDRAW egy betűkészlethez csak négy betűstílust tud tárolni (*Normal*, *Bold*, *Italic*, és *Bold-Italic*), a felhasználó feladata, hogy a megfelelő 4-es csoportokat összeállítsa. Ezután ezeket a csoportokat el kell menteni, mindegyiket egy külön CorelDRAW néven, egy .WFN állományba.

Ezt legegyszerűbben egy példán keresztül láthatjuk. Tegyük fel, hogy van egy Times betűcsalád a következő 10 taggal: Times *Extra Light*, Times *Light*, Times *Normal*, Times *Bold*, Times *Bold-Italic*, Times *Condensed*, Times *Condensed Bold*, Times *Black* és Times *Black-Italic*. Készítsük el a megfelelő 4-es csoportokat, és adjunk nekik olyan CorelDRAW nevet, melyből kiderül tulajdonságuk. Egy lehetséges csoportosítás a következő.

- *TimesLight:* Ezt a CorelDRAW nevet adhatjuk az első csoportnak, ahova két betűtípust rakhatunk. A Normal stílusú *Extra-Light*-ot, valamint az ehhez képest nyilvánvalóan Bold stílusú *Light*-ot.

- *Times:* Ez lehet a következő csoportunk CorelDRAW neve, amely már mind a négy lehetséges stílust kihasználhatja. A csoportosítás nem nehéz, mivel ide éppen azok a betűkészletek kerülnének, amelyek neve megegyezik a CorelDRAW négy stílusának nevével, tehát a *Normal*, a *Bold*, az *Italic* és végül a *Bold-Italic*.

- *TimesCond:* A következő csoport, melynek a fenti nevet adhatjuk, ismét csak két tagot számlál. Ezek azok, amelyeknek nevében a *Condensed* szerepelt, tehát a Normal stílusú Condensed és az ahhoz képest Bold stílusú *Cond-Bold*.

- *TimesBlack:* Erre a névre keresztelhetjük el a hátra maradt két betűtípust, hiszen mindkettő nevében már benne van a Black szó, ami önmagában is valamilyen stílusra (nem színre!) utal. Ezért nem a Normal, hanem a Bold stílushoz soroljuk magát a *Black* nevű karakterkészletünket, és a Bold-Italicba a *Black-Italic*-ot.

Meg kell jegyeznünk, hogy a CorelDRAW tartalmazza a Times betűcsaládot Toronto néven. (A fenti esetet csak a példa kedvéért találtuk ki, hogy érthetőbb legyen a stílusok csoportosítása.)

Vigyázat! A WFN BOSS *OPTIONS* menüjében található egy *Convert All* funkció. Ahogy azt már említettük, ez a kiválasztott könyvtár összes állományát automatikusan konvertálja. Amennyiben ez be van kapcsolva, akkor bármilyen típusú konverziónál (kivéve Bitstream) minden font külön állományba kerül. Mivel a legtöbb esetben ez nem túl célravezető, jobb, ha saját magunk felügyeljük a konverziót. Egyszerre csak egy betűkészlettel foglalkozzunk, jól válasszuk meg az állományneveket, hogy megfelelően csoportosítva legyenek karaktereink.

Ahogy már korábban említettük, a .WFN állománynevet csak akkor használja a Corel, amikor tárolja az elkészített rajzot. Ezért ajánlatos a WFN BOSS által felkínált, .WFN kiterjesztésű állománynevet elfogadni. Ezáltal lehetővé válik a képek cseréje olyan emberekkel, akiknek szintén birtokukban van a megfelelő betűkészlet, a megfelelő néven.

Problémát jelenthet olyan betűcsaládok konvertálása, ahol a név hosszabb, mint 25 karakter, ugyanis a WFN BOSS a névválasztásnál csak az első 25 karaktert veszi figyelembe, a többivel nem foglalkozik. Ha két különböző betűkészlet-állományban az első 25 karakter megegyezik, akkor a WFN BOSS ugyanazt a nevet fogja javasolni mind a kettőhöz. Ez azt jelenti, hogy felülírja a korábban konvertált állományt! Ilyenkor saját magunknak kell egyéni állományneveket adnunk a betűkészleteinknek.

1.5. Betűkészlet-információk tárolása

Bár az INI kiterjesztésű állományokkal egy külön fejezet foglalkozik, úgy éreztük, nem árt, ha itt külön néhány szót szentelünk annak, hogy hol s milyen adatokat tárol a CorelDRAW a betűkészletekről. Ha valamilyen okból nekünk kéne javítani a betűkészletlistát, akkor szükségünk lehet a következő információkra. A lista, amit a CorelDRAW használ a betűkészletek nyilvántartására, a CORELDRW.INI állomány [CorelDRWFonts] szekciójában található. Minden bejegyzés így épül fel:

FontNév=15 állománynév.wfn 0

A *FontNév* az a név, ami a CorelDRAW használata során megjelenik, amikor kiválasztjuk, hogy melyik betűkészlettel akarunk dolgozni. Az egyenlőségjel jobb oldalán álló szám a rendelkezésre álló betűstílusok összegét mutatja, az alábbi szisztéma szerint:

```
Normal          = 1
Bold            = 2
Italic          = 4
Bold-Italic     = 8
```

Ha tehát mind a négy betűstílus létezik az adott készletből, akkor 15 áll az egyenlőségjel jobb oldalán (1+2+4+8=15). Az állománynév a .WFN állomány DOS-beli neve. Az utána következő szám mutatja meg, hogy létezik-e egyező PostScript betűkészlet.

```
0 = Nincs ilyen betűkészlet.
1 = Minden PostScript nyomtatón létezik.
3 = Csak néhány PostScript nyomtatón létezik.
```

A WFN BOSS a saját fontlistáját a WFNBOSS.INI-ben tartja. Ez is a Corel alkönyvtárában található, és formátuma megegyezik a fent leírtakkal. Minden elvégzett konverzió egy-egy új sort jelent ebben az állományban. Ha bizonyos bejegyzések már nem kellenek, ki lehet törölni őket, például a Windows Notepad programjával.

A betűkészlet-információkon kívül még számos dolgot tárol a WFN BOSS ebben az állományban, elsősorban a saját konfigurációját. Ha valamilyen ok miatt nem találná meg ezt az állományt, akkor egy újat hoz létre.

2. Konverziók

Ebben a fejezetben részletesen foglalkozunk a különböző betűtípusok konverziójával, valamint az esetleges problémákkal, amik felmerülhetnek a konvertálás során.

2.1. Adobe Type 1 formátum

Ezt a formátumot mindkét irányban támogatja a WFN BOSS. Azaz képes konvertálni Type 1 formátumot WFN formátumra, és WFN formátumot Type 1-re is.

A Type 1 formátumú karakterkészlet általában két állományból áll. A .PFB kiterjesztésű tartalmazza a betűk leírását, az .AFM kiterjesztésű pedig a kerning információkat. Előfordulhat, hogy az utóbbi hiányzik, ilyenkor a WFN BOSS figyelmeztető üzenetet küld, és előállítja azt.

A Type 1 formátum másik sajátossága, hogy duplikálva vannak benne az információk. Ugyanannak a betűkészletnek két verzióját tartalmazza ugyanaz az állomány. A különbség köztük a pontméret. Az egyik kis pontméretű, a másik nagy pontméretű felhasználásokra készült. A WFN BOSS ezt felismeri, és felajánlja, hogy válasszuk ki a számunkra megfelelőt.

A Type 1 formátumú, de .PFD kiterjesztésű állományok nem konvertálhatók. (Ezek ugyanis digitálisan leírt betűkészletek.)

Fordított konvertálás esetén válasszuk ki a *"Corel to Adobe Type 1"* sort. Ügyeljünk a könyvtárak helyes beállítására is! A *Source Directory* most az a könyvtár, ahol a WFN betűkészleteket tartjuk. Miután kiválasztottuk, hogy melyik állományt konvertáljuk, a *New Font Data* ablakban megjelennek a WFN BOSS által javasolt beállítások. A *PostScript FontName* szintén egy javaslat a WFN BOSS-tól azzal különbséggel, hogy ezt nem tudjuk megváltoztatni. Ez az a név, ami alapján a printer azonosítja a betűkészleteket. Az állományneveknél csak 7 karaktert használhatunk, mivel a nyolcadikat a WFN BOSS arra használja, hogy jelez-

ze a betűkészlet stílusát. Ily módon a nyolcadik karakter *"N"*, *"B"*, *"I"* vagy *"T"* lehet, a *Normal*, *Bold*, *Italic* és *Bold-Italic* stílusoknak megfelelően.

A konvertálás a *Convert* gombra történő klikkeléssel indítható. Ekkor egy újabb párbeszédablak jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk hogy a WFN állományból, melyik betűstílusú betűtípust akarjuk átalakítani. Ha az *OK*-ra klikkelünk anélkül, hogy választanánk, akkor automatikusan az első fog konvertálódni!

Nemcsak betűkészletet, de szimbólumokat is konvertálhatunk Type 1 formátumra. Egyetlen korlátozással kell számolnunk. Mivel a Type 1 formátumban 32-től kezdődnek a karakterek, a WFN állomány első 32 szimbóluma kimarad a konverzió során.

2.2. Agfa Compugraphic formátum

A WFN BOSS a konvertáláskor .FF állománypárokat használ fel. Ezek általában azokon a lemezeken találhatók, amelyeken megvásároltuk őket. Ebből a szempontból két típust különböztethetünk meg. Az egyik az Agfa Compugraphic vagy a Hewlett Packard Type Director sorozata, a másik pedig szintén az Agfa Compugraphic terméke, a Curvilinear Typeface Library, amely több mint 1000 betűkészletet tartalmaz. A WFN BOSS egyformán képes kezelni mindkettőt. A konvertálás elég sok ideig is eltarthat!

2.3. BitStream formátum

A WFN BOSS képes arra, hogy betűkészleteket konvertáljon a normál FontWare formátumról WFN formátumra. Ehhez szükség van az eredeti .TDF, .BCO, valamint .BEZ kiterjesztésű állományokra. Amenynyiben ez nem állna rendelkezésre, úgy megpróbálkozhatunk a "Readable PostScript" formátumú konvertálással is, ehhez azonban szükséges a FontWare által szállított .PFA és a hozzá tartozó .AFM állomány is! Mivel a Bitstream formátum is Bézier-görbékben tárolja a karaktereket, a konverzió gyors és kiváló minőségű.

2.4. DigiFont formátum

Ez a formátum nem ismeri a betűkészletcsaládokat. Ennélfogva nekünk kell az összefűzéseket elvégeznünk. Vigyázzunk, hogy ilyenkor ne hallgassunk a WFN BOSS tanácsira az állományneveknél! Azokat a betűkészleteket, amiket össze akarunk fűzni, ugyanazon az állománynéven mentsük el! A betűkészletek .DFI kiterjesztésű állományokban vannak, és mivel nem Bézier-görbékben tárolják az adatokat, a konvertálás hosszú időt vehet igénybe.

2.5. Readable PostScript formátum

Rengeteg betűkészlet létezik, amely igazodik a PFA formátumhoz. Ezek Bézier információkat tartalmaznak, ezért elég gyorsan konvertálhatók. Ehhez azonban az kell, hogy a .PFA kiterjesztésű állományhoz létezzen a hozzá tartozó .AFM állomány is!

2.6. Substitution (csak PostScript)

Ezt az eljárást azért találták ki, hogy ha egyik fent említett formátummal sem sikerül konvertálnunk a betűkészletet, akkor legyen még egy esély. Ily módon elméletileg minden olyan karakterkészlet konvertálható, amelyhez rendelkezésre áll a hozzá tartozó .AFM állomány is! Sok állománnyal ugyanis csak az a baj, hogy a WFN BOSS nem tudja értelmezni az úgynevezett *képernyőverziót*, azaz azt az információt, hogy a betűkészlet hogy néz ki a képernyőn. Ha minden más stimmel, s csak ez hiányzik, akkor ezt a funkciót használva egy már létező betűtípusunk képernyőképét hozzárendelhetjük ehhez az állományhoz. Az eredmény: a képernyőn látjuk a már létező betűkészlet karaktereit, de a nyomtatásban a konvertált adatok jelennek meg! Ez a legtöbb, amit a WFN BOSS megtehet.

2.7. Z-Soft Type Foundry

A legvégén újra egy olyan formátum, amit a WFN BOSS két irányban is tud konvertálni. A Z-Soft Type Foundry program lehetőséget biztosít arra, hogy saját karakterkészletet szerkesszünk. Ezt egy körvonal- és egy bitmapszerkesztő segítségével teszi. A WFN BOSS a körvonalszerkesztő állományait használja, amelyek .OTL kiterjesztésűek.

A konverzió nagyon gyorsan lezajlik. A problémát a WFN BOSS egyik korlátja jelentheti, nevezetesen az, hogy maximum 300 adatpontot engedélyez karakterenként. Néhány .OTL állomány tartalmazhat olyan karaktert, ami ezt meghaladja. Ebben az esetben a 300 feletti pontok eltűnnek karakterből.

Fordított konvertálás esetén válasszuk ki a *"Corel to TypeFoundry"* sort. Ügyeljünk a könyvtárak helyes beállítására is! A *Source Directory* most az a könyvtár, ahol a WFN betűkészleteket tartjuk! Miután kiválasztottuk, hogy melyik állományt konvertáljuk, a *New Font Data* ablakban megjelennek a WFN BOSS által javasolt beállítások. A *PostScript FontName* szintén egy javaslat a WFN BOSS-tól azzal különbséggel, hogy ezt nem tudjuk megváltoztatni. Ez az a név ami, alapján a printer azonosítja a betűkészleteket. Az állományneveknél csak 7 karaktert használhatunk, mivel a nyolcadikat a WFN BOSS arra használja, hogy jelezze a betűkészlet stílusát. Ily módon a nyolcadik karakter *"N"*, *"B"*, *"I"* vagy *"T"* lehet, a *Normal, Bold, Italic* és *Bold-Italic* stílusoknak megfelelően.

A konvertálás a *Convert* gombra történő klikkeléssel indítható. Ekkor egy újabb párbeszédablak jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk, hogy a WFN állományból melyik betűstílusú betűtípust akarjuk átalakítani. Ha az *OK*-ra klikkelünk anélkül, hogy választanánk, akkor automatikusan az első fog konvertálódni.

3. Szimbólumok és betűkészletek exportálása

A CorelDRAW 2.0-ás verziójától kezdve be van építve egy nagyon érdekes lehetőség. Ez pedig nem más, mint a *Corel Symbol & Typeface Export* funkció. Ennek segítségével átszerkeszthetjük a már meglévő betűkészleteinket és szimbólumainkat, vagy akár újakat tervezhetünk. Saját magunk által rajzolt ábrákat alakíthatunk át karakterekké! S ez nem minden, hiszen ha ezt a funkciót a WFN BOSS-szal együtt használjuk, akkor a CorelDRAW-ban előállított WFN formátumú betűkészletünket más programokban is felhasználhatjuk.

3.1. Előkészületek, tudnivalók

Az első kérdés az, hogy miből lesz a karakter. Lehet ez egy szkennelt ábra, lehet egy általunk megrajzolt kép a CorelDRAW-ban, de lehet egy egyszerű karakter valamelyik betűkészletből, amit meg szeretnénk változtatni.

Ha egy szkennelt képet akarunk felhasználni, akkor azt először vektor alapúra kell hoznunk. Ebben nagy segítség a CorelTRACE program. A képnek elég nagynak kell lenni ahhoz, hogy a CorelTRACE jó minőségben alakítsa azt át. A felső határ 3000x3000 pixel.

Ha egy általunk készített rajzból akarunk karaktert csinálni, akkor érdemes előtte jól felnagyítva kinyomtatni, és ellenőrizni, hogy minden részlet megfelel-e. A megfelelő minőségű export titka ugyanis a nagy ábra! Általában A/4-es méretű lapon érdemes dolgozni. Ha ilyen nagyban megfelelően ki van dolgozva a grafika, akkor kicsiben nagyon szép, tiszta ábrát kapunk! A példáinkban mi 720 pont magas karakterekkel dolgoztunk, ezt ajánlják a CorelDRAW gyártói is. Ez ugyanis közel van az A/4-es méretekhez, tehát könnyen kinyomtatható bármely nyomtatón. Ugyanakkor éppen a CorelDRAW által megengedett képméret fele, ami azért lényeges, mert a legrosszabb esetben is csak kétszeres nagyítást kell a CorelDRAW-nak végrehajtani, ha a későbbiekben nagy karakterekkel kéne dolgoznunk. Ez a nagyítás pedig abszolút nincs hatással a minőségre!

Szembe kell nézni viszont azzal, hogy ami szép a képernyőn, az borzasztó lehet a nyomtatón! Az olyan karakter, amelyben sok a görbület, a hajlítás, egy mátrixnyomtatón rémesen fog kinézni. Lézernyomtatónál már jobb a helyzet, de ott is számítani kell torzulásokra, ha nagyon kis méreteket használunk.

Néhány korlátozással is számolnunk kell.

- Ha egy általunk készített rajzot akarunk exportálni, akkor az ábra vagy egy objektum, vagy egy kombinált (*Combined*) objektumcsoportot tartalmazhat.

- Ha kombináljuk az objektumokat, akkor az ábra csak egy ilyen műveletet engedélyez. Azaz nem lehet sem két külön kombinált objektum a képen, sem egymásba ágyazott kombináció.

- Nem lehetnek egymást keresztező vonalak a kombinát objektumcsoportban!

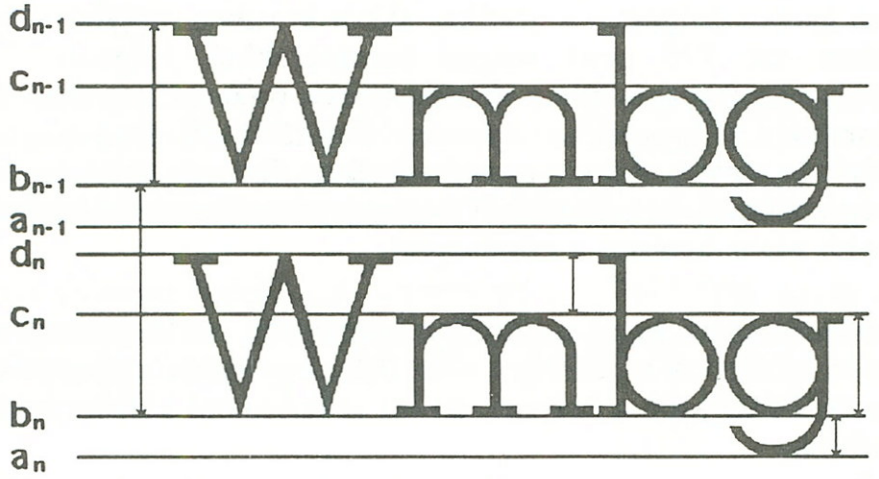
- Hiába tartalmaz az ábra színeket vagy vonalvastagságot, ez a WFN formátumban figyelmen kívül marad!

3.2. Készítsünk egy karaktert!

Mielőtt nagy hévvel belevetnénk magunkat a karakterek megrajzolásába, néhány szabállyal is meg kell ismerkednünk. Ezek a karakterek kinézetére vonatkoznak, és bizonyos távolságokat definiálnak.

Nézzük meg a 4-5-ös ábrát. A képen egy lap *n-1.* valamint az *n.* sorát láthatjuk. Mind a két sort keresztbe átszeli négy vonal, amelyeket *a,b,c* és *d* betűkkel jelöltünk. Ezek azok a vonalak, amikhez igazodnunk kell a saját karakterkészletünk tervezésénél. Ha a *b* vonal a karakte-

reink *alapvonala* az adott sorban, akkor az ettől a vonaltól számított távolságoknak minden karakternél egyezniük kell. Például a b_{n-1}-b_n vonalak határozzák meg a *pontméretet*! Ezt igen gyakran össze szokták keverni a *nagybetűmérettel*, ami az ábrán a b_{n-1}-d_{n-1} vonalak között látható. *X magasságnak*, vagy *kisbetűméretnek* is hívják a b_n-c_n vonalak közötti távolságot. Az utóbbi nem egészen pontos, hiszen vannak olyan kisbetűk, amelyek kilógnak ebből a vonalközből. Ilyen például a *kis "b"* betű, amely tulajdonképpen egyforma magas a nagybetűkkel. Az alsó, gömbölyű része azonban pontosan kisbetű nagyságú. Hasonló a *kis "g"* betű, amely viszont alul lóg túl az alapvonalon. A felső rész itt is pontosan illeszkedik a kisbetűméretbe, de az alsó lelógó részhez külön definiálni kell egy vonalat. A képen ez az *a* vonal.

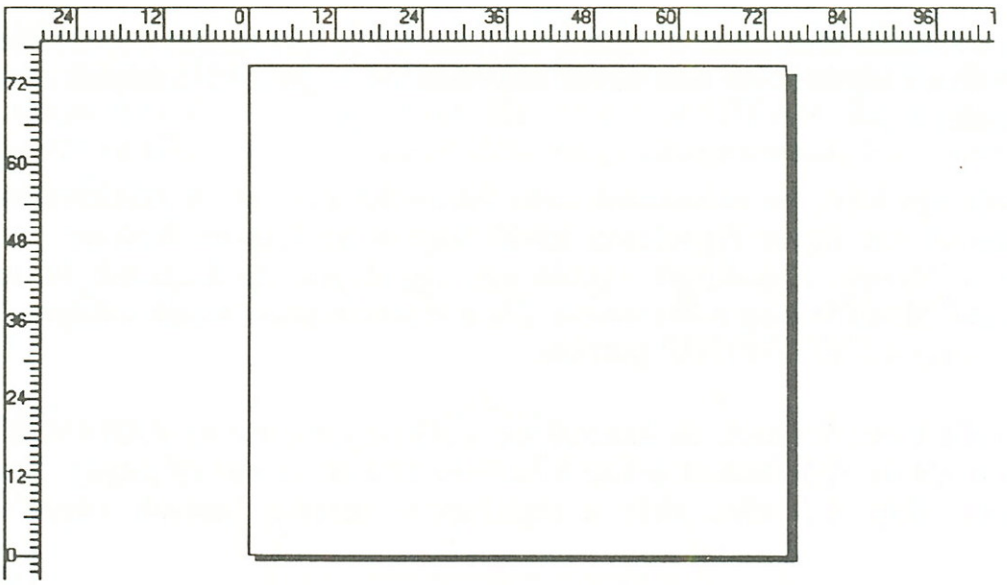


4-5. ábra

Ennyi tudnivaló után nekiláthatunk, hogy elkészítsünk egy karaktert. A példában mi egy szimbólumon, a "behajtani tilos" táblán keresztül mutatjuk be a szerkesztés módját. Ezt a szimbólumot egy új WFN állományba tesszük le. Ugyanezeket a lépéseket kell végrehajtani abban az esetben, ha egy létező betűkészlet egyik elemét akarjuk módosítani. Viszont érdemes az eredeti WFN állományt elmenteni, hogy bármikor vissza lehessen állítani.

Első lépésként be kell állítanunk a lapméretet. Mint azt korábban említettük, 720 pontos betűmérettel érdemes dolgozni. Ezért állítsuk a képméretet egy kicsit nagyobbra, 750x750 pontra. Ezt a *FILE* menüben a *Page Setup* funkcióval tehetjük meg. Válasszuk a *Custom* méretet, majd állítsuk be a mértékegységet a pontra (*points*). Ezután állítsuk be a vízszintes és a függőleges magasságot 750-re. Ekkor a "rajzlapunknak" úgy kell kinézni, mint ahogy a 4-6. ábrán látszik.

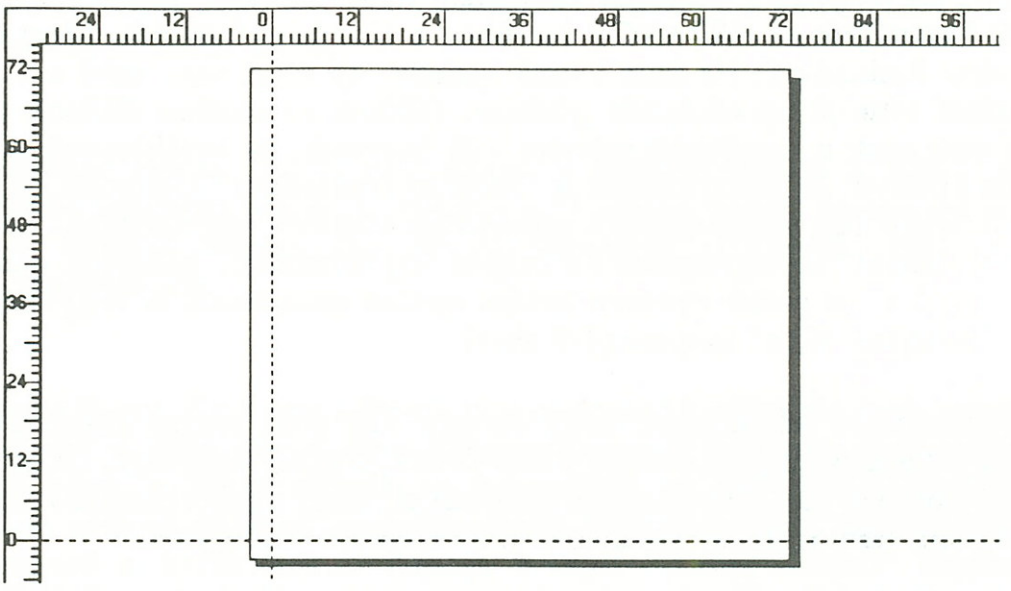
Kapcsoljuk be a vonalzót a *DISPLAY* menüben a *Show Rulers* funkcióval, valamint állítsuk be a vonalzó lépésközét 1 pontra. Ezután kell beállítani a karakterünk *alapvonalát*. Mint azt már korábban tisztáztuk, ezen a vonalon áll minden karakter (kivéve a lelógó kisbetűk). Ebben az esetben ez a *vízszintes* alapvonal. Ugyanis definiálnunk kell egy *függőleges* alapvonalat is, amivel megmondjuk a CorelDRAW-nak, hogy hol kezdődik a képen a karakter vagy a szimbólum.



4-6. ábra

A két alapvonal találkozását hívjuk a karakter *alappontjának.* Ezzel kapcsolatos a CorelDRAW egyik szabálya: **A karakter alappontjának a vonalzó 0,0 pontjában kell lennie.** A teendő tehát: beállítani a vonalzó 0,0 pontját a megfelelő helyre. A vonalzót kézzel (az egérrel) vagy menüből is beállíthatjuk. Jobb, ha menüből csináljuk, mert úgy pontosabb. Ehhez a *DISPLAY* menüben a *Grid Setup* funkciót kell aktivizálnunk. Legyen az új origónk a *30, 30* koordinátájú pontban.

Ezután állítsuk be a segédvonalakat. Ez nagyon egyszerű, mert a CorelDRAW a segédvonalakat alapértelmezés szerint mindig az origón húzza keresztül. Nem kell mást tennünk, mint bemenni a *DISPLAY* menübe, és a *Guidelines Setup*-ban beállítani a *Horizontal* kapcsolót, majd ráklikkelni a *New* gombra. Ekkor megjelenik a vízszintes segédvonal, azaz maga az alapvonal. Ismételjük meg ugyanezeket még egyszer, de most a *Vertical* kapcsolóval (4-7. ábra).

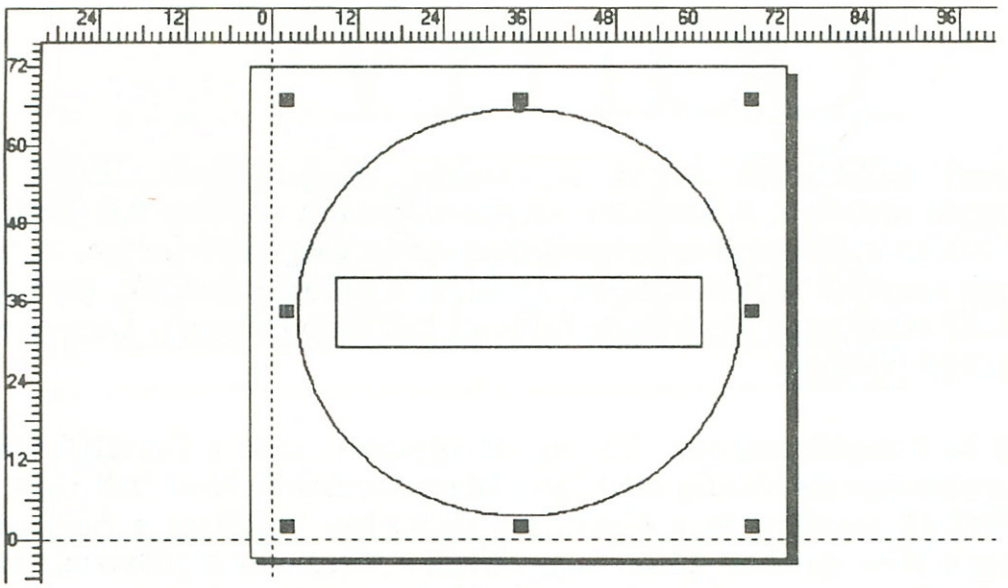


4-7. ábra

Érdemes ezen a ponton elmenteni a rajzot, ugyanis ez lehet minden betűkészlet tervezésének alapja. A következő lépésekben már olyan műveleteket végzünk, amelyek az adott betűkészletre specifikusak.

Rajzoljunk most egy kört, és válasszunk neki fekete háttérszínt. A színkiválasztás egyébként lényegtelen, mivel ezt úgyis figyelmen kívül hagyja az Export funkció. A lényeg, hogy legyen háttere a körnek. Csináljunk ezután egy téglalapot, és állítsunk be neki fehér (lapszínű) háttérszínt. Nézzük meg a *Preview*-t. Ha a téglalap nem látszik a képen, akkor jelöljük ki, és nyomjuk meg a *SHIFT-PGUP* gombot.

Jelöljük ki mindkét objektumot, és használjuk a *Align* funkciót az *ARRANGE* menüben. Vigyük be mind a két az objektumot a kép közepére (*Fit to center of page*). Ezután, ha bármi javítást végzünk akár a körön, akár a téglalapon, mindig hajtsuk végre ezt a funkciót (4-8. ábra).



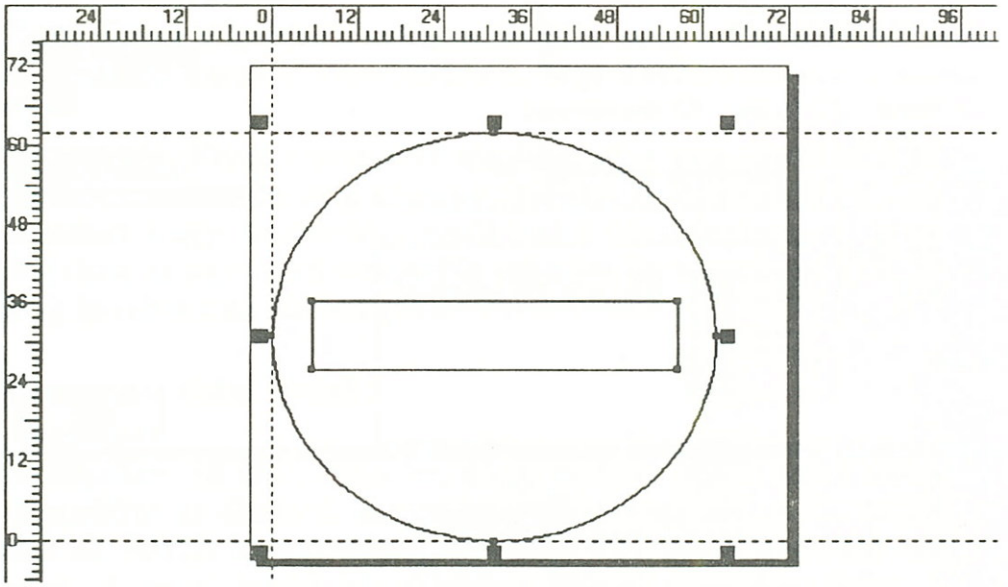
4-8. ábra

Ha elkészültünk, és megvan a végleges "behajtani tilos" táblánk, akkor jelöljük ki mindkét objektumot, és használjuk az *ARRANGE* menüben a *Combine* funkciót. Most is ellenőrizzük a képet a *Preview* funkcióval. Ha nem látunk semmit, az azért van, mert a *Combine* a fehér téglalapunk színét vitte át az elkészült görbére. (Ebben az esetben állítsuk át a feketére a színt.) Ezután már csak a megfelelő méretre kell hoznunk, és beállítanunk a segédvonalakhoz. Ez nagyon könnyű, ha bekapcsoltuk a *"Snap to Guidelines"* kapcsolót. Utolsó lépésként még egy segédvonalat kell beállítanunk a szimbólum tetejével egyvonalban. Kérjünk még egy vízszintes segédvonalat. Ez ugyancsak az origón fog áthaladni. Menjünk oda az egérrel és mutassunk rá, majd a bal gomb nyomva tartása mellett mozgassuk el függőlegesen. Állítsuk be pontosan a "behajtani tilos" tetejére (4-9 ábra).

Megjegyzés: Felmerülhet kérdésként, hogy ha egy 720 pont magas karakterrel dolgozunk, miért nem ér az fel a kép tetejéig, hiszen a kép 750x750 pixel nagyságú, az origó pedig a 30, 30 koordinátájú pontban van. Ne felejtsük azonban el, hogy a két vízszintes alapvonal közötti távolság a 720 pont, nem pedig a betűméret! Erre érdemes odafigyelni!

Elkészült a szimbólumunk, nekikezdhetünk az exportálásnak. Válasszuk ki a *FILE* menüből az *Export* funkciót, majd keressük meg a párbeszédablakban a *"Corel Symbol &*

Typeface .WFN" sort. Ezután egy újabb ablak jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk, hogy melyik könyvtárban, melyik állományba szeretnénk elmenteni a művünket. Ha új állományt akarunk csinálni, akkor írjunk be egy új nevet. Ekkor a CorelDRAW figyelmeztet bennünket, hogy nem találja ezt az állományt, és megkérdezi, hogy akarjuk-e azt, hogy létrehozza. (*"File not found. Create?"*)



4-9. ábra

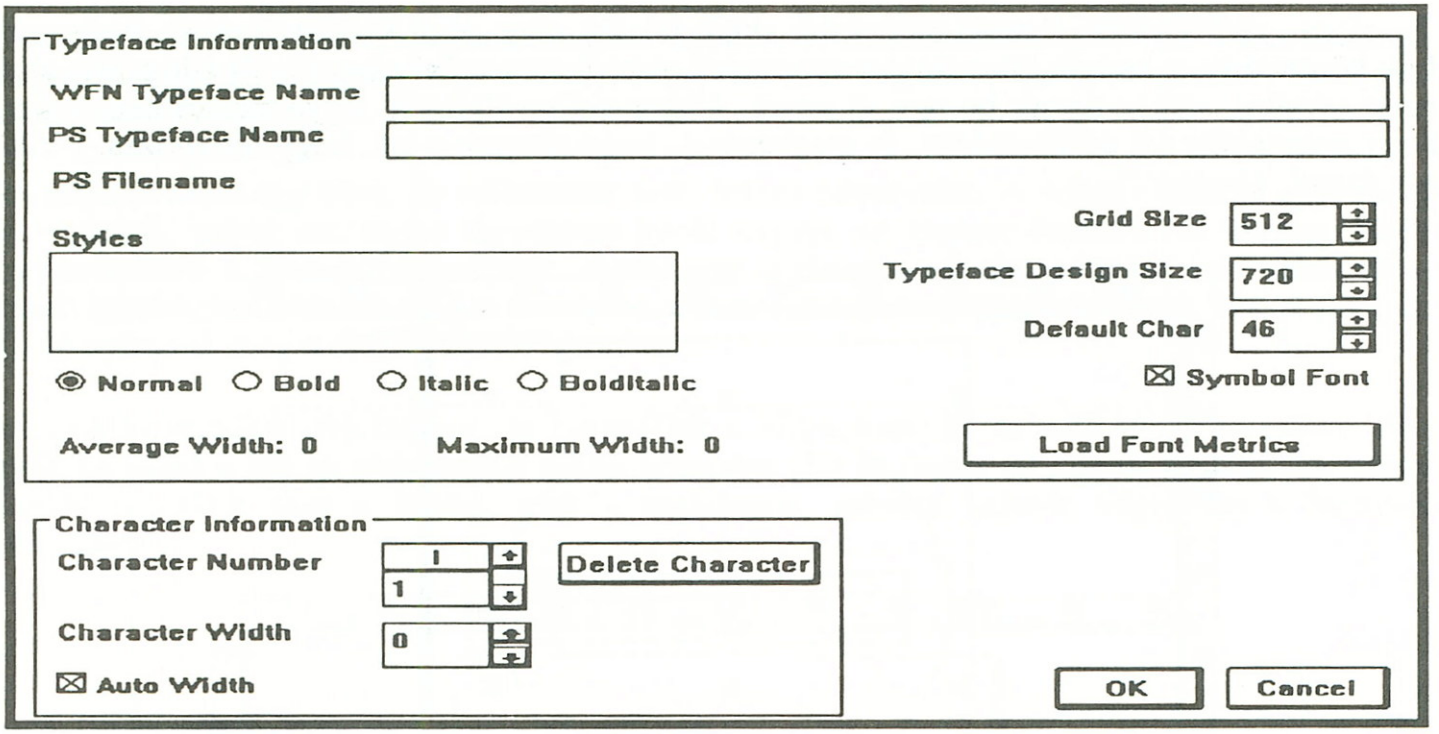
Miután túljutottunk az állománykiválasztáson, megjelenik az *Export* ablak (4-10. ábra).

A mezők két információs ablakban foglalnak helyet. Ezek a *Typeface Information*, illetve a *Character Information*. Míg az elsőben a betűkészlettel kapcsolatos adatokat adhatjuk meg, addig a másodikban a most megszerkesztett karakterünk adatait definiálhatjuk.

A *Typeface Information* ablak mezői:

- *WFN Typeface Name:* Ez a név annak a betűkészletnek a neve, amin a WFN formátumú állomány alapszik. Például a "Toronto.WFN" esetén ebben a mezőben a "Times" feliratot látnánk. Ha egy új állományt nyitottunk, akkor tetszés szerinti nevet írha-tunk ide.

- *PS Typeface Name:* Ez a név a PostScript nyomtató betűkészletének neve. Megint csak a "Toronto"-t véve alapul itt a "Times-Roman" feliratnak kell látszania. Nagyon fontos, hogy a nyomtatásnál ne használjuk az *All Fonts Resident* kapcsolót, különben nem az általunk megváltoztatott "Toronto.WFN" állományból veszi majd a nyomtató a karaktereket, hanem a saját "Times-Roman" betűkészletét fogja használni! Ha egy új állományt csinálunk, akkor is ügyeljünk arra, hogy mit írunk ebbe a mezőbe.



4-10. ábra

- *PS FileName:* Ez egy információs mező, és arra utal, hogy az adott WFN állományhoz létezik-e hozzárendelt PS állomány. Ha van ilyen, akkor azt kiírja; ha nincs, akkor üresen hagyja ezt a mezőt.

- *Styles:* Ebben az ablakban kilistázza a WFN állományban levő különböző betűstílusokat. Ezek közül kell kiválasztanunk, hogy melyikbe akarjuk elmenteni az általunk szerkesztett karaktert. Ha ez egy létező állomány, akkor a választás történhet a stílus nevére klikkeléssel vagy a kapcsolók beállításával. Ha egy új állományt hozunk létre, akkor csak a megfelelő kapcsolót állíthatjuk. Egyszerre csak egy stílushoz tudjuk elmenteni a szerkesztett karaktert. Ha többhöz szeretnénk, akkor ismételjük meg az *Export* funkciót.

- *Average Width:* Ez megint csak egy információs mező, és a betűkészletben szereplő karakterek átlagos szélességét jelzi.

- *Maximum Width:* Hasonlóan az előző mezőhöz, ez is egy információs mező. Ez a betűkészletben előforduló karakterek közül a legszélesebbnek a szélességét mutatja.

- *Grid Size:* Ez egy összetett változó, amely a betűkészlet különböző tulajdonságain alapul (például különböző méretparaméterek). Ha egy létező állományba mentjük el a karaktert, akkor az itt megjelenő számot **NEM SZABAD MEGVÁLTOZTATNI!** Ha egy új állományt készítünk, akkor nekünk kell megadni ezt az értéket. A lehetséges intervallum 127 és 1024 között van, az alapértelmezés: 512.

- *Typeface Design Size:* ez a szám utal az általunk szerkesztett karakter pontméretére. Ha az általunk korábban javasolt méretekkel dolgozunk, akkor itt 720 áll.

- *Default Char:* Ezt a karaktert használja a CorelDRAW mindazon karakterek helyett, amiket nem tud megjeleníteni. Például ha egy új WFN állományt csinálunk, és abban még nincs kidolgozva néhány karakter, akkor azokat az itt megadott kódú karakter képével helyettesíti a CorelDRAW. Ez alapértelmezés szerint a 046-os kódú pont karakter. Figyeljünk oda, hogy új WFN állományok létrehozásánál az első dolgunk legyen azt a karaktert megszerkeszteni, amelyet erre a célra fogunk használni!

- *Symbol Font:* Ezzel a kapcsolóval mondhatjuk meg a CorelDRAW-nak, hogy az általunk szerkesztett karakter szimbólum-e, vagy betű.

- *Load Font Metrics:* Ezzel a gombbal utasíthatjuk arra a CorelDRAW-t, hogy egy AFM állományból a szélesség és a kerning (alávágás) információkat hozzárendelje az általunk készített vagy módosított betűkészlet-állományhoz. A karakterkészítés folyamán általában ez az utolsó lépés. Ha ezt a lépést végrehajtottuk, utána már ne exportáljunk új karaktert az állományba!

A *Character Information* ablak mezői:

- *Character Number:* Itt állíthatjuk be, hogy melyik ASCII kódú karakter helyére szeretnénk exportálni az általunk megszerkesztett karaktert. A CorelDRAW 32-től 127-ig használja az ASCII karaktereket, valamint 127 felett az ANSI szabvány szerinti karaktereket. A mező feletti kis ablakban látható a karakter képe. Ha olyan karakterkódot állítunk be, ami még nem szerepel az adott állományban, akkor a karakter képe fekete helyett szürkén fog megjelenni.

- *Character Width:* Ez a szám utal a beállított ASCII kódú karakter szélességére. Ha egy korábban létező állomány valamelyik karakteréről van szó, akkor az itt szereplő számot csak nagyon indokolt esetben (különleges effektusok létrehozása esetén) szabad megváltoztatni. Ugyancsak kapcsoljuk ki az *Auto Width* kapcsolót! Ha új állományt hozunk létre, akkor nem kell törődnünk ezzel a mezővel. Kapcsoljuk be az *Auto Width* mezőt, aminek hatására a CorelDRAW kiszámítja a megszerkesztett karakter szélességét, és azt fogja elmenteni. Ha ez valamilyen okból nem nyerné el a tetszésünket, akkor exportáljuk újra a karaktert az *Auto Width* kikapcsolt állapotában, és kézzel állítsuk be a kívánt szélességértéket.

- *Auto Width:* Ennek a kapcsolónak a hatására a CorelDRAW kiszámítja a karakterszélességet a formája, a mérete és az origótól mért távolsága alapján, majd ezt az eredményt a *Character Width* mezőbe írja. A CorelDRAW készítői csak tipográfiai szakembereknek javasolják, hogy kézzel állítsák be ezt az értéket!

- *Delete Character:* Ezzel a gombbal a beállított ASCII kódú karaktert törölhetjük az állományból! Nagyon óvatosan használjuk!

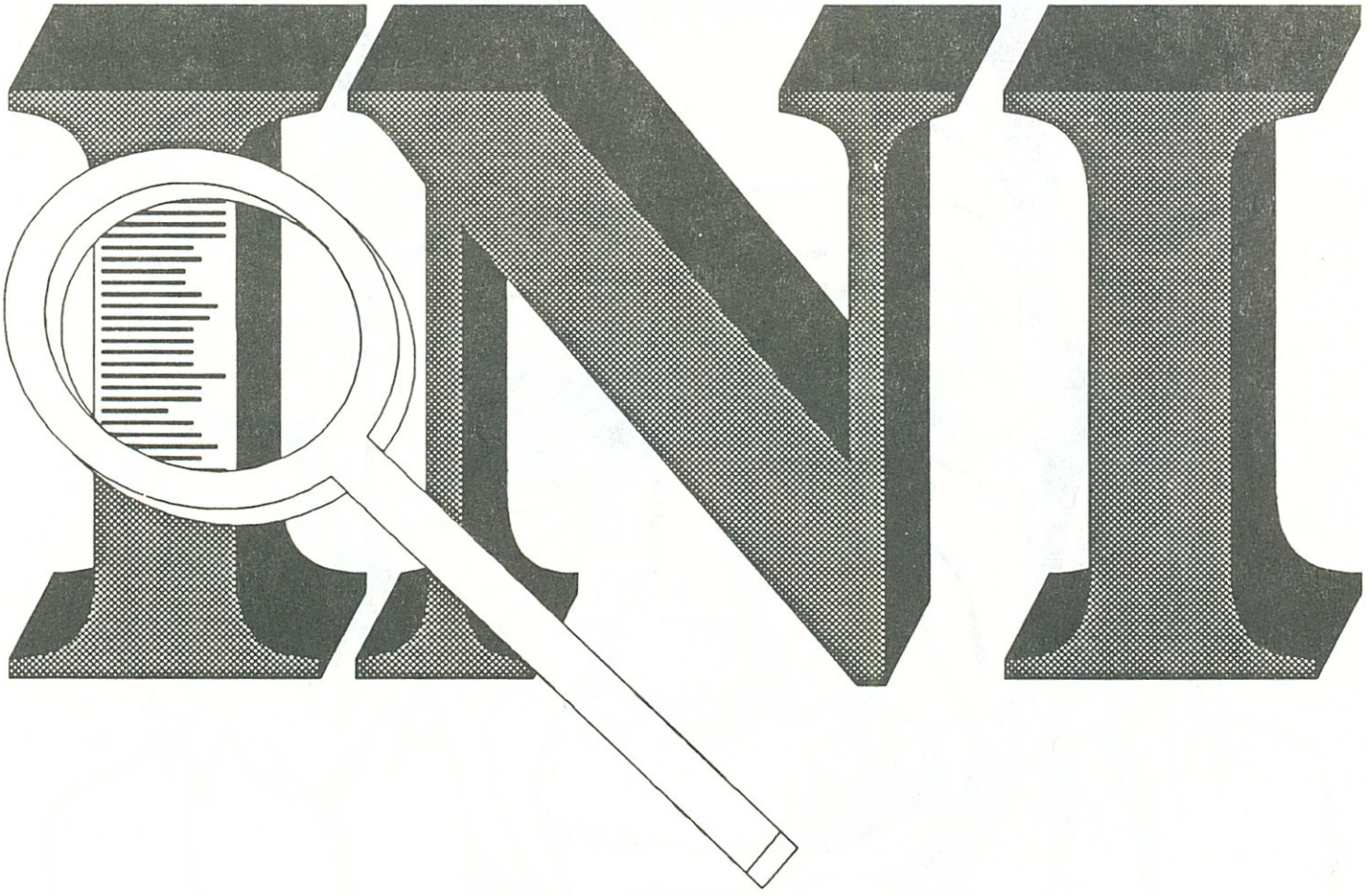
Miután minden mezőn átrágtuk magunkat, mindent legjobb tudásunk szerint beállítottunk, nyomjuk meg az *OK* gombot. Ha valami végzetes hibát követünk el a mezők kitöltése alatt, lépjünk ki a *Cancel* gomb megnyomásával, és kezdjük elölről az *Export* funkciót. Ha egy létező állományt módosítunk, a CorelDRAW feltesz egy biztonsági kérdést, hogy valóban meg akarjuk-e változtatni az állományt. Itt is ugyanez a két lehetőségünk van: vagy az *OK*, vagy a *Cancel* gombot kell megnyomnunk.

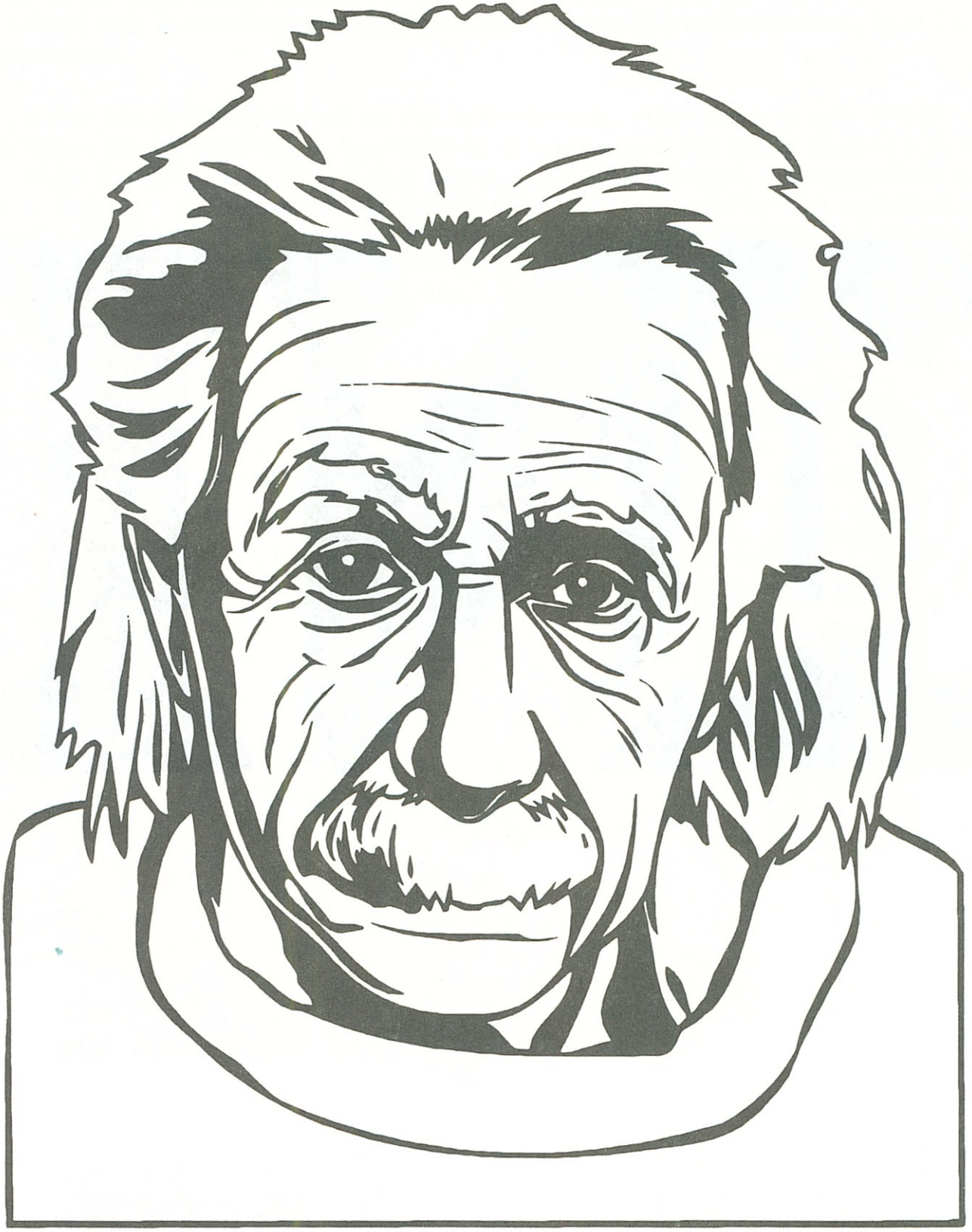
3.3. Az új karakterek használata

Miután elkészítettük a saját karaktereinket, evidens, hogy ki akarjuk próbálni, hogyan is működik a dolog élesben! Előbb azonban néhány dolgot még el kell intéznünk.

Az első az az, hogy ki kell lépnünk a CorelDRAW-ból, mert mint azt már korábban említettük, a Corel csak az elindításkor olvassa be a rendelkezésre álló betűkészleteket, futás közben ezt nem frissíti.

Ha egy már létező betűkészlet állományt módosítottunk, akkor nincs is más teendő, mint visszalépni a CorelDRAW-ba, és kipróbálni az új karaktereket. Ha egy új állományt hoztunk létre, akkor ügyeljünk arra, hogy benne legyen a *Default Character*, azaz legyen mit kirajzolni a még nem kidolgozott betűk helyett (lásd fent!). Ezután ki kell egészítenünk a CORELDRW.INI-t az új karakterkészlet adataival. (Akkor is ez a teendő, ha egy meglévő állományt módosítottunk és a régit elmentettük, de használni akarjuk!) A CORELDRW.INI-ről és a karakterek tárolásásról bővebben az ötödik fejezetben olvashatunk.





Az INI állományok titka

1. Mi is az az INI? 5-2
2. A WIN.INI 5-2
3. A CORELDRW.INI 5-2
3.1. [CDrawConfig] 5-3
3.2. [CorelDrwFonts] 5-7
3.3. [CorelDrivers] 5-8
3.4. [CorelHPGLPenColor] 5-8
3.5. [CDrawImportFilters] 5-8
3.6. [CDrawExportFilters] 5-9
3.7. [CorelDrwSymbols] 5-9
3.8. [MOSAIC] 5-10
3.9. [CorelTRACE] 5-11

Feltehetően mindenki találkozott már valamilyen okból kifolyólag a Windows könyvtárában levő INI kiterjesztésű állományokkal. Ezeket az állományokat arra használja a Windows és minden Windows applikáció, hogy tárolja benne a működéséhez elengedhetetlen környezeti változók, paraméterek értékeit.

1. Mi is az az INI?

Az INI kiterjesztésű állományok egyszerű ASCII szöveget tartalmaznak, így az átszerkesztésük nem nehéz. Ellenben mindenfajta segédeszköz nélkül nagy botorság bennük akármit is megváltoztatni, mert annak végzetes következménye lehet akár a Windowsra, akár bármelyik Windows alatt futó programra! A CorelDRAW az installláskor létrehoz egy saját INI állományt, a *CORELDRW.INI*-t, valamint a *WIN.INI*-be lerakja a saját elérési útját. Az alábbi fejezetben erről a két állományról lesz szó.

Az egyik legfontosabb tudnivaló az INI állományokról az az, hogy csak olyan szövegszerkesztőt használjunk, amikor javítunk bennük, ami végtermékként ASCII szöveget állít elő. Ilyen például a Norton Editor vagy a Windows Notepad programja. De például óvatosan kell bánnunk az MS Worddel, vagy a Windows Write programmal, hiszen ezek alapértelmezésként speciális outputot állítanak elő. Ezeknél a programoknál a kimentéskor külön be kell állítani, hogy csak az ASCII szöveget mentsék el!

Egy INI állomány különböző "fejezetek"-ből áll, amelyek egy adott tulajdonságnak vagy funkciónak a paramétereit tartalmazzák. A fejezet egy fejléccel kezdődik, amely szögletes zárójelek között szerepel az állományban. Ezt követik az odatartozó kapcsolók, környezeti változók, és értékeik.

2. A WIN.INI

A CorelDRAW a WIN.INI-ben egy új fejezetet hoz létre az installálás folyamán. A fejezet fejléce: **[CorelDRAW]**, ami nem okoz nagy meglepetést, és csak egy darab változót tartalmaz, amiben a *CORELDRW.INI* állomány elérési útját definiálja, az alábbi módon:

- *Dir=<könyvtárnév>*

  A könyvtárnévnek tartalmaznia kell a CORELDRW.INI állomány teljes elérési útját, beleértve a megfelelő lemezegységet is! Amennyiben ez a környezeti változó nincs megadva, a CorelDRAW a WIN.INI-t tartalmazó könyvtárban fogja keresni a CORELDRW.INI állományt.

3. A CORELDRW.INI

A CORELDRW.INI szinte nélkülözhetetlen ahhoz, hogy a CorelDRAW elindulhasson. Ebben van lerakva a különböző állományok elérési útja, a betűkészlet-információk, a különböző

meghajtók neve, beállításuk, valamint a MOSAIC és a CorelTRACE programok beállításai is!

Maga a CORELDRW.INI sok különböző fejezetből áll. Minden fejezet a CorelDRAW egy bizonyos tulajdonságának, funkciójának környezetét írja le, tömérdek környezeti változó definiálásával és beállításával. Az alábbiakban felsoroljuk az fejezeteket, és röviden utalunk a tartalmukra is. A környezeti változókkal később részletesen is foglalkozunk.

[CDrawConfig] - Itt vannak lerakva magának a CorelDRAW-nak a környezeti változói.

[CorelDrwFonts] - Itt találhatók a CorelDRAW-ban rendelkezésre álló fontok adatai.

[CorelDrivers] - Ez a fejezet különböző kapcsolókat tartalmaz, amelyek a CorelDRAW-val együtt használható PostScript nyomtatókra vonatkoznak.

[CDrawHPGLPenColor] - Ebben a fejezetben találjuk a HPGL formátumhoz szükséges tollbeállításokat.

[CDrawImportFilters] - Ez a fejezet nem más, mint egy lista azokról a külső állományokról, amelyeket a CorelDRAW az *Import* funkcióhoz használ.

[CDrawExportFilters] - Teljesen hasonlóan az előző fejezethez, itt az *Export* funkciónál használatos állományok felsorolását találjuk.

[CorelDrwSymbols] - Ez fejezet tartalmazza a rendelkezésre álló szimbólumkönyvtárak és állományok nevét.

[MOSAIC] - Itt találhatjuk azokat az információkat, amelyek a MOSAIC program futásához szükségesek.

[CorelTRACE] - Ebben a fejezetben a CorelTRACE program futásához szükséges állományok vannak.

3.1. [CDrawConfig]

Az alábbi környezeti változókat találjuk itt:

- *Applic=<könyvtárnév>*

  Itt kell megadnunk a CorelDRAW könyvtár teljes elérési útját. Ez az installáláskor automatikusan beállítódik, nekünk csak akkor kell vele foglalkoznunk, ha valamilyen okból más alkönyvtárba kívánjuk helyezni a CorelDRAW-t. Ha ez előfordulna, akkor figyeljünk arra, hogy egy az egyben másoljuk át az állományokat, nehogy valamelyik kimaradjon, mert annak végzetes következményei lehetnek. Mindenképpen ebben a könyvtárban kell lenniük az alábbi állományoknak:

```
CORELDRW.EXE    CorelDRAW programállomány,
CORELTRC.EXE    CorelTRACE programállomány,
```

```
MOSAIC.EXE      MOSAIC programállomány,
WFNBOSS.EXE     WFNBOSS programállomány,
CORELTRC.PS     CorelTRACE PostScript fejléc,
USERPROC.TXT    PostScript kitöltések,
PROLOG.CMP      PostScript printer fejlécek,
WFNBOSS.CSD     A WFNBOSS Bitstream állomány,
*.HLP           Help állományok,
*.PAN           Nyomtatóspecifikus állományok.
```

Ugyanebben a könyvtárban kell lennie a CORELDRW.INI-nek is!

- *ConfigDir=<könyvtárnév>*

  Az itt megadott könyvtárban tartja a CorelDRAW a belső konfigurációs állományait. Ezek az alábbi állományok:

```
CDCONFIG.SYS,
CORELDRW.BPT,
CORELDRW.DOT,
CORELDRW.END,
CORELDRW.INK,
CORELDRW.IPL,
CORELDRW.PAL,
        *.PAT.
```

- *FontsDir=<könyvtárnév>*

  Itt kell beállítanunk, hogy melyik könyvtárban tartjuk majd a CorelDRAW betűkészlet-állományokat.

- *CDrawImportFilters=<könyvtárnév>*

  Ez a változó tartalmazza a CorelDRAW *Import* funkciójához szükséges állományainak (IMPF*.DLL) alkönyvtárát.

- *CDrawExportFilters=<könyvtárnév>*

  Ez a változó az *Export* funkcióhoz szükséges állományok (EXPF*.DLL és CLIP.DLL) alkönyvtárának nevét tartalmazza.

- *AutoBackupDir=<könyvtárnév>*

  Az itt megadott könyvtárba fogja elhelyezni a CorelDRAW az .ABK kiterjesztésű *BACKUP* állományait. Ez csak akkor történik meg, ha az AutoBackupMins környezeti változó 0-tól eltérő értékre van állítva. (Lásd ott.) Az .ABK kiterjesztésű állományok biztonsági célokat szolgálnak. Ezek tulajdonképpen normál CDR állományok, melyek a munka során lesznek elmentve, hogy ha bármi váratlan baj történne (lefagy a gép, áramszünet stb.), akkor se vesszen el, amit addig csináltunk. Ha meg-

történne a baj, akkor csak át kell keresztelni az .ABK állományokat .CDR-re. Az ABK állományok a SAVE és a SAVE AS utasítások hatására törlődnek.

- *AutoBackupMins = <percek száma>*

  Ez a környezeti változó szabályozza a CorelDRAW AutoBackup funkcióját. (Részletesen lásd AutoBackUpDir.) A percek száma 1 és 99 között lehet. Ebben az esetben az AutoBackUp-ot bekapcsoltuk. Ha nem akarunk élni ezzel a lehetőséggel, akkor a 0-val kikapcsolhatjuk.

- *MaximizeCDraw = <0 vagy 1>*

  Ez a kapcsoló azt állítja, hogy a CorelDRAW az elinduláskor a maximális ablakméretet használja vagy a beállítottat. Az alapértelmezés: 1.

- *MakeBackupWhenSave = <0 vagy 1>*

  Ha bekapcsoljuk, akkor ennek a kapcsolónak a hatására a CorelDRAW minden *Save* parancsnál elmenti a korábbi állományt filename.BAK néven. Amennyiben 0-ra állítjuk, úgy ez nem történik meg. Az alapértelmezés: 1.

- *FontRasterizer = <0 vagy 1>*

  Ennek a kapcsolónak a hatására a CorelDRAW szebben rajzolja a betűket. Viszont ilyenkor összeakadhat bizonyos meghajtókkal. Ha ez előfordulna, akkor érdemes 0-ra állítani. Az alapértelmezés: 1.

- *CDRHeaderResolution = <0, 1 vagy 2>*

  Ez a környezeti változó határozza meg, hogy a CDR állományokba milyen méretű fejléc kerüljön.

```
0 - Nem kerül bele fejléc.
1 - 1K-s fejléc (90 x 90 pixel).
2 - 2K-s fejléc (128 x 128 pixel).
```

  Az alapértelmezés: 1.

- *ShowObjectWhenMoving = <0 vagy 1>*

  Itt lehet beállítani, hogy a mozgatás közben a CorelDRAW kirajzolja az objektum körvonalát (1), vagy sem (0). A bitmapes képek vagy nagyon összetett objektumok esetén a kirajzolás nagyon lelassulhat!

- *BigToolBox = <0 vagy 1>*

  Ez a kapcsoló a szerszámok méretét szabályozza. Kikapcsolt állásban a szerszám ikonok normál méretűek. Ez az alapértelmezés. Ha azonban egy nagyobb felbontásban használjuk a Windowst, érdemes ezt 1-esre állítani, így nagyobbak, jobban láthatók lesznek a szerszám ikonok.

- *BigPalette = <0 vagy 1>*

  Egy az egyben megegyezik a BigToolBox kapcsolóval, csak jelen esetben a paletta méretét lehet vele állítani.

- *LaserHalftoning = <0 vagy 1>*

  Ez a kapcsoló szabályozza azt, hogy egy nem PostScript lézernyomtatón a *Halftone* eljárás a CorelDRAW mintáit használja (1), vagy a printer beépített mintáit (0).

- *ClipboardFountains = <0 vagy 1>*

  Ezzel a kapcsolóval ki és bekapcsolható a sugárirányú színátfolyásos kifestés jó minőségű másolása a clipboardra. Ha bekapcsoljuk, akkor sokkal hosszabb idő alatt, de nagy pontossággal másol a CorelDRAW, és így lehetővé teszi, hogy más applikációkhoz is felhasználjuk ezeket az objektumokat. A kikapcsolással időt takaríthatunk meg, ugyanakkor nagyon gyakran elfogadhatatlanul rossz minőségű lesz a másolat.

- *INKPalette = <állománynév.IPL>*

  Ez a változó definiálja az utoljára használt úgynevezett *SPOT* színpalettát. A SPOT palettában vannak azok a színek, amelyeket kiemelésre használnak fekete-fehér lapokon. Ezek a Pantone skála alapján vannak definiálva. Ez a változó minden kilépéskor felülíródik az utoljára használt paletta állománynevével. A CorelDRAW legközelebbi használatakor ez a paletta töltődik be. Alapértelmezés: CORELDRW.IPL.

- *CMYKPalette = <állománynév.PAL>*

  Ez a változó definiálja az utoljára használt úgynevezett *PROCESS* színpalettát. Ezt a palettát használjuk, amikor bárminek színt adunk. A színek CMYK (cián, bíbor, sárga és fekete) értékekkel vannak leírva. Ez a változó minden kilépéskor felülíródik az utoljára használt paletta állománynevével. A CorelDRAW legközelebbi használatakor ez a paletta töltődik be. Alapértelmezés: CORELDRW.PAL.

- *PSComplexityThreshold=<számérték>*

  Ez a változó nem más, mint egy értékküszöb. Ezen érték alapján határozza meg a CorelDRAW egy kitöltött görbéről, hogy kinyomtatható-e PostScript nyomtatón. A megengedett intervallum 20-tól 100-ig terjed. Az alapértelmezés 600. Ez a szám tulajdonképpen egy görbében fellelhető csomópontok száma. Azaz ha adott egy görbe melyben több csomópont található, mint az itt megadott érték, akkor a Corel kisebb, kevésbé összetett darabokra osztja fel anélkül, hogy ezzel a képminőséget tönkretenné.

- *OldPrinterDriver=<0 vagy 1>*

  Ha ezt a kapcsolót 1-esre állítjuk, akkor a CorelDRAW egy régebbi sokszögrajzolási technikát fog használni a nyomtatás folyamán. Ez akkor lehet hasznos, ha a nyomtatónkhoz nincsenek olyan meghajtók, amelyek értelmezni tudják a Windows 3.0 nyomtatási eljárásait. Ha létezik ilyen meghajtónk, állítsuk a kapcsolót 0-ra.

3.2. [CorelDrwFonts]

Ebben a részben vannak lerakva a CorelDRAW számára rendelkezésre álló betűtípusok adatai. Minden egyes sor egy-egy betűtípus adatát tartalmazza a következő módon:

Típusnév=stílusszám állománynév PS-szám

A *típusnév* jelenik meg a CorelDRAW-ban a betűtípus ablakában. Nem tartalmazhat szóközt, ezért ha több szóból áll, akkor kötőjelet vagy aláhúzás jelet kell használni. Pl. Greek/Math_Symbols. Ezt követi egy egyenlőségjel! **FIGYELEM! Nincs szóköz a név és az egyenlőségjel között!**

Az ezt követő *stílusszám* vagy szélességszám az adott a betűtípusból rendelkezésre álló stílusra utal. A CorelDRAW négyféle betűstílust ismer: *Normal, Bold, Italic, Bold-Italic.* Ugyanebben a sorrendben ezekhez a következő számokat rendeli: 1, 2, 4, 8. A stílusszám tehát nem más, mint egy összeg. Pl. ha egy betűtípusból rendelkezésünkre áll *Normal* és *Italic*, akkor a szám 5.

Ezeket követi egy szóköz karakterrel elválasztva az *állománynév*, majd egy újabb szóköz után a *PS-szám*. Ez a szám három különböző értéket vehet fel annak függvényében, hogy a betűtípus rezidens-e egy PostScript nyomtatón:

0	a betűtípus NEM rezidens.
1	a betűtípus minden PS nyomtatón rezidens.
3	a betűtípus néhány PS nyomtatón rezidens.

A fentieket vegyük figyelembe, ha kénytelenek vagyunk a betűkészlet-információkat kézzel szerkeszteni.

3.3. [CorelDrivers]

Ez a fejezet kapcsolókat tartalmaz. A kapcsolók információt szolgáltatanak a CorelDRAW-nak arról, hogy a nyomtató PostScript-e (1) vagy sem (0). A sorok felépítése a következő:

állománynév=<0 vagy 1>

Az *állománynév* az általunk használt nyomtatómeghajtó neve kiterjesztés nélkül. Például ha egy UltraScript PostScript meghajtót használunk, és azt *USPS.drv*-nek hívják, akkor a megfelelő helyre azt kell beírnunk, hogy USPS=1. Az alapértelmezés szerint két nyomtatómeghajtó neve van beállítva, az *MGXPS* a Micrografx, a *PSCRIPT* pedig a Windows általános PostScript meghajtója.

3.4. [CorelHPGLPenColor]

Ebben a fejezetben a vannak definiálva a színinformációk a HP plotterek tolljai számára. A HPGL formátum ugyanis nem színeket, hanem tollszámokat tartalmaz a plotter tolljainak megfelelően. Így amikor egy HPGL formátumú kép betöltődik egy programba (mint például a CorelDRAW), akkor bizonyos hozzárendelések zajlanak le a program színei és a tollszámok között. A CorelDRAW minden tollhoz egy CMYK értéket rendel. Ezeket a hozzárendeléseket találjuk itt. Egy sor így épül fel:

Tollszám="Tollszöveg",C,M,Y K

A *tollszám* a megfelelő sorszámú plottertollra utal, a színinformáció ehhez a tollszámhoz rendelődik. Ezt követi az egyenlőségjel, majd következik a *tollszöveg* idézőjelek között. Ez a szöveg jelenik majd az *Export* vagy az *Import* funkciók párbeszédablakában. Az eredeti beállítás szerint a toll számát tartalmazza és a megfelelő szín nevét. (Lásd az eredeti listát lent.) Ezt követik vesszővel elválasztva a *CMYK* értékek, azaz előbb a cián (*Cyan*), majd a bíbor (*Magenta*), a sárga (*Yellow*) és legvégül a fekete (*Black*). Ezek a számok százalékos értékek, tehát csak 0 és 100 közötti intervallumban van értelmük.

A következő lista a CorelDRAW installálása utáni eredeti tolldefiníciókat tartalmazza:

```
Pen1=" Pen#1 = Black",0,0,0,100
Pen2=" Pen#2 = Blue",100,100,0,0
Pen3=" Pen#3 = Red",0,100,100,0
Pen4=" Pen#4 = Green",100,0,100,0
Pen5=" Pen#5 = Magenta",0,100,0,0
Pen6=" Pen#6 = Yellow",0,0,100,0
Pen7=" Pen#7 = Cyan",100,0,0,0
Pen8=" Pen#8 = Brown",0,50,100,25
```

3.5. [CDrawImportFilters]

Ebben a részben a CorelDRAW az *Import* funkcióhoz szükséges külső programok adatait tárolja! Ehhez részhez nem ildomos hozzányúlni, ugyanis az katasztrofális hatással lehet az

Import-ra. Ha a véletlen folytán elállítódna valamelyik, az alábbi lista alapján vissza lehet állítani az eredeti értékeket.

```
EPS=15 "Corel Trace>>.EPS" *.eps IMPFAI.DLL 1
AI=16 "Adobe Illustrator>>.AI,.EPS" *.ai,*.eps IMPFAI.DLL 1
GEM=12 "GEM>>.GEM" *.gem IMPFGEM.DLL 1
CGM=9 "Graphics Metafile>>.CGM" *.cgm IMPFCGM.DLL 9
PICT=13 "Mac (PICT)>>.PCT" *.pct IMPFPICT.DLL 1
HPGL=14 "HPGL>>.PLT" *.plt IMPFHPGL.DLL 1
DXF=11 "AutoCAD DXF>>.DXF" *.dxf IMPFDXF.DLL 1
PIC=6 "Lotus PIC>>.PIC" *.pic IMPFPIC.DLL 1
GDF=7 "IBM PIF (GDF)>>.PIF" *.pif IMPFGDF.DLL 1
```

3.6. [CDrawExportFilters]

Ebben a részben a CorelDRAW az *Export* funkcióhoz szükséges külső programok adatait tárolja! Ehhez részhez nem ildomos hozzányúlni, ugyanis az katasztrofális hatással lehet az *Export*-ra. Ha a véletlen folytán elállítódna valamelyik, az alábbi lista alapján vissza lehet állítani az eredeti értékeket.

```
WFN=66 "Corel Symbol & Typeface>>.WFN" *.wfn EXPFWFN.DLL 1
CGM=56 "Graphics Metafile>>.CGM" *.cgm EXPFCGM.DLL 1
GEM=65 "GEM>>.GEM" *.gem EXPFGEM.DLL 1
WPG=59 "WordPerfect Graphic>>.WPG" *.wpg EXPFWPG.DLL 1
SCODL=57 "SCODL>>.SCD" *.scd EXPFSCDL.DLL 1
VOS=58 "Video Show>>.PIC" *.pic EXPFVOS.DLL 1
HPGL=63 "HPGL(outlines only)>>.PLT" *.plt EXPFHPGL.DLL 1
DXF=61 "DXF (outlines only)>>.DXF" *.dxf EXPFDXF.DLL 1
GDF=55 "IBM PIF (GDF)>>.PIF" *.pif EXPFGDF.DLL 1
PICT=62 "Mac (PICT)>>.PCT" *.pct EXPFPICT.DLL 1
EPS=64 "Illustrator>>.AI" *.ai EXPFAI.DLL 1
```

3.7. [CorelDrwSymbols]

Ebben a részben a rendelkezésre álló szimbólumkönyvtárak adatait tárolja a CorelDRAW. A sorok felépítése a következő:

könyvtárnév=állománynév

A *könyvtárnév* jelenik meg a párbeszédablakban, amikor kiválasztjuk a számunkra szükséges szimbólumkönyvtárat. Az *állománynév* azonosítja a szimbólumállományt.

Meg kell említenünk, hogy a 2.0-s és néhány 2.01-es installáló program nem mindegyik szimbólumkönyvtárat helyezi el az INI-ben. Ezért most leírjuk a **teljes** szimbólumkönyvtárlistát, amely a következő oldalon található. Ezek több mint 3000 szimbólumot tartalmaznak. A keresést megkönnyítendő, a D melléklet-ben megtalálható valamennyi kis kép.

Animals=ANIMALS.WFN
Architecture=ARCH.WFN
Arrows_Filled=ARFILLED.WFN
Arrows_Outline=SRROWSOT.WFN
Ballons=BALLOONS.WFN
Banners&Awards=BANWARD.WFN
Borders=BORDERS.WFN
Borders_Ornamental=BORDORNA.WFN
Boxes=BOXES.WFN
Bullets_Circles=CIRCLES.WFN
Bullets_Rectangles=BULLETS.WFN
Bullets_Triangles=TRIANLS.WFN
Computers=COMPUTER.WFN
Dixiland=DIXILAND.WFN
Electronic=DIGELEC.WFN
Floorplan=STEELCA.WFN
Food=FOOD.WFN
Furniture=FURN.WFN
Geographical=GEOGRAPH.WFN
Holidays=FESTIVE1.WFN
Household_Items=HSEHOLD.WFN
Hygienie=HYGIENE.WFN
Medical=MEDICAl.WFN
Musical_Instruments=MUSINSTR.WFN
Nature=NATURE.WFN
Nautical_Flags=FLAMC1.WFN
Shapes_2D=SHAPES2D.WFN
Shapes_3D=SHAPES3D.WFN
Signs&Symbols=SIGNSIMB.WFN
Space=SPACE1B.WFN
Sports_Figures=SPORTFIG.WFN
Sports&Hobbies=SPORTHOB.WFN
Stars_Filled=STARSFIL.WFN
Stars_Outlined=STARSOUT.WFN
Technologies=TECHNOL.WFN
Tools&Garden=TOOLGARD.WFN
Transportation=TRANSPO.WFN
Weather=WEAMC1.WFN

3.8. [MOSAIC]

Ebben a részben a MOSAIC futásához szükséges környezeti változók vannak tárolva. Ezek a következők:

- *Applic=<könyvtárnév>*

  Ebben a könyvtárban tartjuk a MOSAIC-ot. Installáláskor ez a CorelDRAW alkönyvtárra van állítva. Természetesen a könyvtár teljes elérési útját meg kell adni.

- *Dir=<könyvtárnév>*

  Itt azt állítjuk be, hogy melyik könyvtárban keresse a MOSAIC a megjelenítendő állományokat az elindításakor. Itt is a könyvtár megadásakor a teljes elérési utat meg kell adni.

- *PREFS=5*

  Ez egy konfigurációs változó, melyet a MOSAIC használ. **Az itt lévő értéket megváltoztatni tilos!**

3.9. [CorelTRACE]

Ez a fejezet a CorelTRACE futásához szükséges környezeti változót tartalmazza. Ez a

ApplPath=<könyvtárnév>

és ez definiálja azt a könyvtárnevet, amiben a CorelTRACE található. A következő állományoknak kell ebben a könyvtárban lennie: CORELTRC.EXE, CORELTRC.PS és CORELTRC.HLP. A könyvtár megadásakor a teljes elérési utat meg kell adni.

A CorelTRACE futtatása során ebbe a részbe további változók és értékek kerülhetnek, amelyek a megfelelő eljárások adatai. **Ezeket az értékeket megváltoztatni TILOS!**

Nyomtatás

1. Általános tudnivalók 6-2
2. Amire érdemes odafigyelni 6-5
3. Sorozatnyomtatás 6-6

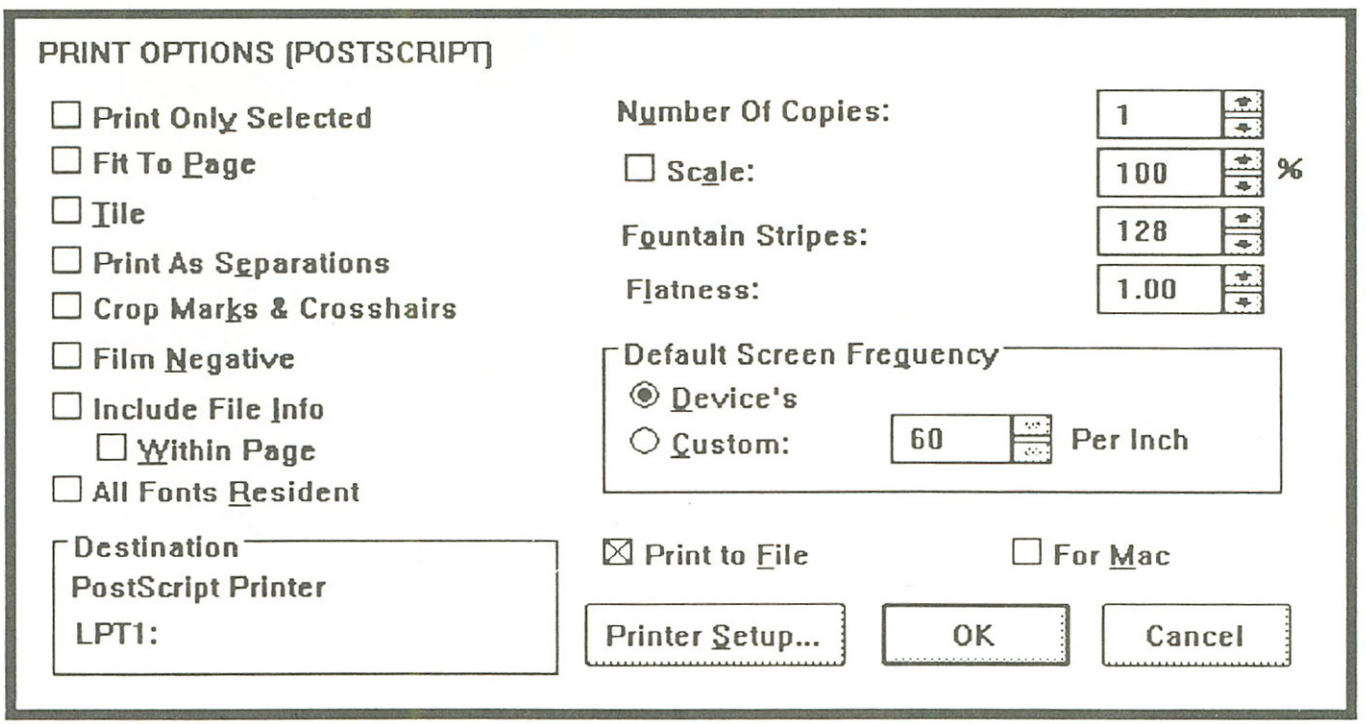
A rajzokat előbb-utóbb ki is szeretnénk nyomtatni. Ez történhet papírra, fóliára, filmre vagy egyéb hordozóra. A végső ábra minősége - a rajztól eltekintve - két dologtól függ. Az egyik az eszköz, amellyel kinyomtatjuk az ábrát; a másik az eszköz meghajtóprogramja. Hiába van drága eszközünk, ha a Windows meghajtóprogramja pocsék. De fordítva is igaz lehet, olcsóbb eszközzel is készíthetünk viszonylag szép rajzot, ha jó eszközmeghajtónk van.

A CorelDRAW esetében a kimeneti eszközöket két nagy csoportba kell sorolnunk. A PostScript alapú eszközök, illetve a többiek. Ugyanis a lehetőségek egy részét csak PostScript nyomtatókon és levilágítókon érhetjük el. Ilyenek például a PostScript Halftone kifestés vagy a PostScript textúrák.

1. Általános tudnivalók

A *FILE Print* parancsot kiválasztva a 6-1. ábrán látható ablakot kapjuk. Ebben meg tudjuk adni a nyomtatás valamennyi paraméterét.

A bal alsó sarokban levő *Destination* keretben látjuk, hogy milyen típusú nyomtató lesz a cél. Ha nem ez a megfelelő, akkor a *Control Panel*-en *Printers* kiválasztásával meg tudjuk változtatni.



6-1. ábra

A következőkben feltételezzük, hogy PostScript nyomtatónk van, és megemlítjük, ha valami csak ezen működik.

- *Print Selected Only*: csak a kijelölt rajzelemeket nyomtatja. Csak nagyon sok objektumot tartalmazó rajzon, vagy ha a nyomtatott ábrán látható valami (például PostScript textúrák), akkor érdemes használni.

- *Number of Copies*: itt adhatjuk meg a példányszámot, ami maximum 100 lehet. Előtte mindenképpen érdemes próbát nyomtatni. Ha itt beállítjuk a példányszámot, akkor ez felülbírálja a *Control Panel*-en a *Printers*-nél megadottat.

- *Fit to Page*: meghatározhatjuk, hogy a rajz maximálisan töltse ki a nyomtatandó lapot. A rajz nem fog megváltozni, csak a nyomtatáskor jelenik így meg.

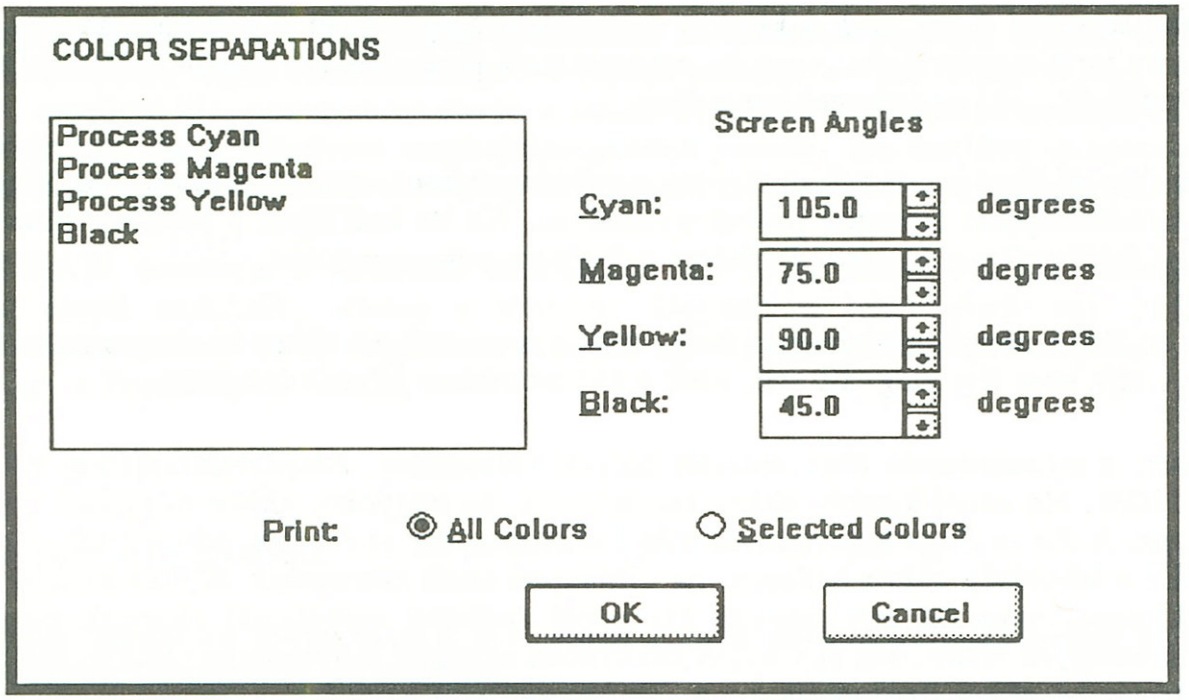
- *Scale*: a nyomtatandó ábra méretét tudjuk változtatni. Alapértelmezésben ez az érték 100%. Ha ennél kisebb, akkor kicsinyíteni, ha nagyobb, akkor nagyítani fogja a rajzot. A *Fit to Page* kapcsolóval tulajdonképpen ezt az értéket módosítjuk.
  Ez a lehetőség akkor hasznos, ha többlapos ábrát szeretnénk először kicsiben megtekinteni, vagy ha egy nagyon kis képet (például emblémát) akarunk pontosabban szemügyre venni. Ha egy képet akkorában akarunk kinyomtatni, hogy csak több lapra fér ki, akkor használjuk ezt a *Tile* kapcsolóval együtt.
  A nagyítás fix pontja a bal alsó sarok, kivéve a nem PostScript nyomtatókat, ahol a jobb alsó sarok.

- *Tile*: a CorelDRAW lehetőséget kínál arra, hogy egy rajz több oldalnyi legyen. Ebben az esetben ezzel a kapcsolóval megadhatjuk, hogy a nyomtatás több lapra történjen, és ezután a lapokat össze tudjuk ragasztani.
  Két esetben érdemes ezt a kapcsolót használni. Az egyik, amikor a rajz egy része lelóg a lapról. A másik, amikor a rajzot annyira felnagyítjuk, hogy emiatt nem fér el egy lapon.
  Előfordult néhányszor, hogy ez a funkció nem igazán akart működni. Ekkor csak az segített, ha a rajzot feldaraboltuk részeire, és így már tudtunk több lapra nyomtatni. Máskor ugyanez zökkenőmentesen működött. Valószínűleg a meghajtóprogram volt a hibás. Ezért ha valakinek ilyen több lapos nyomtatást kell készítenie, javasoljuk, hogy egy egyszerűbb ábrán próbálja ki, nála működik-e.

- *Print As Separation*: PostScript nyomtatóval lehetőségünk van a rajz színre bontását is elvégezni. Ezt a funkciót kiválasztva a 6-2. ábrán látható ablakban állíthatjuk be a színre bontás paramétereit.
  Kiválaszthatjuk, hogy az összes színről (*All Colors*) vagy csak egyes színekről (*Selected Colors*) kérünk nyomtatást. Utóbbi esetben megadhatjuk, hogy a CMYK paletta mely színeit választjuk ki. A rácsok elforgatásának szögét (*Screen Angles*) lehetőleg csak szakemberek vagy mazochisták változtassák meg. Ugyanis ennek megváltoztatásával sajátos eredményeket lehet elérni.

- *Crop Marks & Crosshairs*: lapszél illesztőjeleket a többszín nyomás esetén használhatunk. Ezenkívül az illesztőjelek nyomtatásának feltétele, hogy a rajz kisebb legyen, mint a nyomtatandó lap mérete. Ezeknek a jeleknek a helyzetét a *FILE Page Setup* menüben adhatjuk meg.

- *Film Negative*: PostScript nyomtató esetén ezzel határozhatjuk meg, hogy a nyomtatás negatív legyen. Csak abban az esetben van értelme, ha a nyomdának ilyenre van szüksége.



6-2. ábra

- *Include File Info*: szintén csak PostScript nyomtatóval használható. A kép bal margóján kívülre kinyomtatja a rajz nevét, a dátumot és az időt. Többszín nyomás esetén a színrebontás adatait is itt tünteti fel.

- *Within Page*: a rajzinformációkat a rajz bal margóján belülre nyomtatja.

- *All Fonts Resident*: PostScript nyomtató használata esetén megadhatjuk, hogy az összes használt CorelDRAW betűtípus helyett a nyomtató saját betűkészleteit használja. Csak abban az esetben érdemes használni, ha biztosak vagyunk abban, hogy valamennyi használt betű le van töltve a nyomtatóba. Ellenkező esetben a nyomtató a Courier fontot fogja használni, de előfordulhat olyan eset is, hogy a nyomtatás elmarad.

- *Fountain Stripes*: azt állíthatjuk be, hogy a színátfolyásos kifestéseknél hány sávban történjen meg az átmenet. Kis értékek esetén a nyomtatás sokkal gyorsabb lesz, de az ábra nem lesz túl szép. 300 dpi esetén érdemes meghagyni a 128-as értéket. Nagyobb felbontású nyomtató esetén érdemes néhány kísérletet végezni, hogy mi az az érték, ameddig javul az ábra minősége.

- *Flatness*: a görbék szögletességét adhatjuk meg. A kipróbálás alatt, a nyomtatás sebességének megnövelése érdekében, feljebb lehet állítani, de a végső rajzhoz használjuk az 1 alapértéket.
  Előfordulhat az is, hogy bonyolultabb ábrát a nyomtató nem tud megjeleníteni. Ekkor próbáljuk meg ezt az értéket feljebb tolni, majd kísérelјük meg újra a nyomtatást. Ha így sikerült, akkor keressük meg a több szegmensből álló darabokat és lehetőség szerint daraboljuk szét őket.

- *Default Screen Frequency*: a pontra bontás finomságát választhatjuk ki PostScript nyomtató esetében. Amennyiben nincs különösebb okunk a megváltoztatására, akkor

javasoljuk, hogy hagyja a *Device's* állásban. Ilyenkor a CorelDRAW nem küld a nyomtatónak semmilyen utasítást a rácsra vonatkozóan.

- *Print to File*: a nyomtatóra küldendő adatokat file-ba írja ki. Nagyon hasznos olyan esetekben, ha többen használnak egy jobb nyomtatót; vagy például ha a jobb nyomtatóval ellátott gépen nincs CorelDRAW installálva. Az így létrejövő .PRN kiterjesztésű állományt azután **COPY rajz.PRN PRN /b** DOS utasítással kinyomtathatjuk. Természetesen ha például a PostScript nyomtatót az egyes soros portra csatlakoztattuk, akkor a PRN helyett COM1-et kell megadnunk.
  HP LaserJet III nyomtatón egyszer kipróbáltuk több rajz kinyomtatásához a COPY *.PRN PRN /b parancsot. Javasoljuk ennek elkerülését. Nekünk legalábbis ez nem vált be. Sok rajz nyomtatása esetén szintén jobb a file-ba nyomtatás, mert véleményünk szerint gyorsabb, mintha közvetlenül a nyomtató a cél.

- *For Mac*: ha a kinyomtatás nem PC-n, hanem Apple Macintosh-on történik, akkor használjuk ezt a kapcsolót. Ebben az esetben a CorelDRAW kihagyja a nyitó és záró CTRL-D karaktereket, amire a Macintosh használata esetén nincs szükség.

- *Printer Setup*: ugyanazokat a paramétereket állíthatjuk be, mintha a nyomtatót a *Control Panel Printers* menüjén keresztül konfigurálnánk be. Itt csak az aktuális nyomtató adatait tudjuk változtatni (papírméret, orientáció, adagolás stb.), magát a nyomtató típusát nem.

2. Amire érdemes odafigyelni

A CorelDRAW-ból történő nyomtatás mindig sok időt vesz igénybe. A nyomtatás időtartamát a következők jelentős mértékben növelik:

- sok objektum van a rajzon,
- színátfolyásos kifestés,
- pixeles és vektoros kifestés,
- CorelDRAW PostScript textúrák,
- pixeles képek,
- kivágott lyukak (amiket kombinálással hozunk létre).

A nyomtatás sebességét természetesen erősen befolyásolja a nyomtató minősége is. A leggyorsabban a PostScript nyomtatók tudnak együttműködni a CorelDRAW-val, mert ezek mikroprocesszorai jelentős munkát átvesznek a számítógép processzorától. A nem PostScript nyomtatóknál ugyanis a gép processzorának feladata a teljes feldolgozás.

A nyomtatás sebességét jelentősen befolyásoló tényező a nyomtató memóriakapacitása is. Még az is előfordulhat, hogy kevés memóriával rendelkező nyomtató nem tud megjeleníteni bonyolultabb ábrát. Ebben az esetben csak a nyomtató bővítése lehet a megoldás.

A PostScript nyomtatót használók mindig a Windows PostScript meghajtóprogramját (PSCRPT.DRV) használják, és ne a nyomtatóhoz adottat. Erre a CorelDRAW készítői is külön felhívják a figyelmet.

A LaserJet típusú nyomtatókat használók az ábrák próbanyomtatásához használják a 75 dpi-s felbontást. Ezt a nyomtatók beállításánál adhatják meg. Mindaddig érdemes ezt a felbontást használni, amíg nem a végleges rajzot készítjük el. Ekkor kell csak visszaállítani a 300 dpi-s felbontásra. A nyomtatás ideje ilyenkor akár tízszer hosszabb is lehet.

Amíg nem készül el a végleges rajz, de bizonyos részeket nyomtatásban is meg akarunk tekinteni, akkor használjuk a *Print Only Selected* kapcsolót.

Vannak olyan régebbi LaserJet típusú nyomtatók, amelyekben csak 500 kbyte, vagy még ennél is kevesebb memória van. Ezeknél előfordulhat, mint már említettük, hogy egyes rajzokat nem tudnak megjeleníteni. Néhány esetben megoldás lehet a felbontás csökkentése.

Ha pixeles képeket használunk, akkor azokat mindig a lehető legkisebb méretűre állítsuk. A nagyobb méret mindig több lemezhelyet foglal el és a nyomtatást is jelentősen lassítja.

Ha szkennerrel beolvasott képeket importálunk, akkor azok méretét a szkenneléskor - lehetőség szerint - akkorára válasszuk, mint amekkora a végleges rajzon lesz. Ugyanis a pixeles képek minősége mind a nagyításkor, mind pedig a kicsinyítéskor romlik.

Végül, de nem utolsósorban ne felejtsük el, hogy a CorelDRAW WYSIWYG program. Azaz a nyomtatásban is azt látjuk, amit a képernyőn. Tehát amit csak lehet, azt ott nézzünk meg.

3. Sorozatnyomtatás

A CorelDRAW lehetőséget kínál olyan esetekre is, amikor néhány szöveg megváltoztatásával több ugyanolyan lapot kell kinyomtatni. Ilyenkor nem kell mindegyik lapot külön-külön megrajzolni, hanem elegendő egy alap elkészítése és az egyes lapokra kerülő szövegek felsorolása.

Például okleveleket kell készíteni amelyeken csak a név és a helyezés változik. Ilyenkor használhatjuk ki a sorozatnyomtatást.

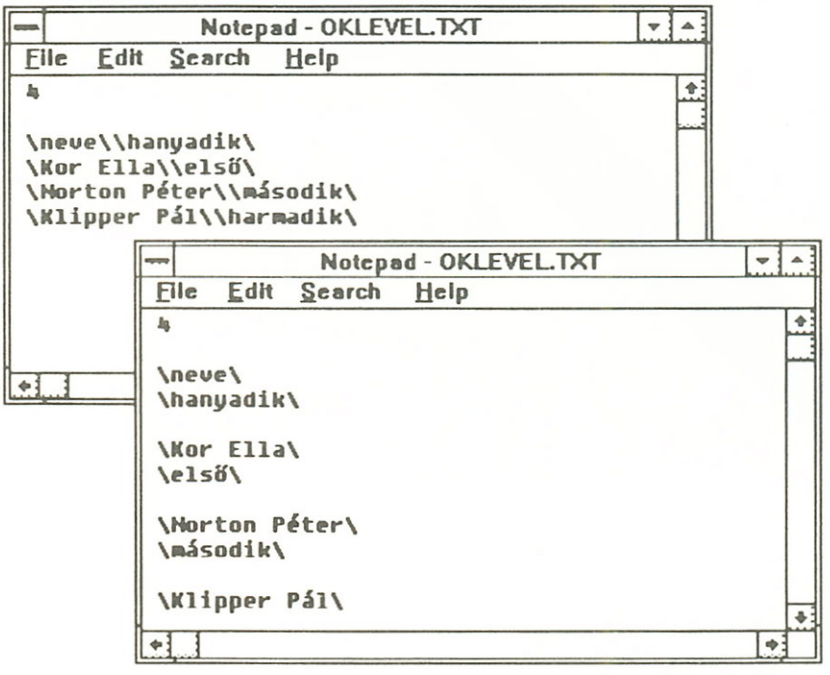
Először is el kell készíteni az oklevelet, amelyen a két szöveget egy-egy rövid jelölés helyettesíti (6-3. ábra).

Ezután, vagy már ez előtt, létre kell hozni az ASCII szövegállományt, amelyik tartalmazza a tényleges adatokat. A szövegállomány első sorában egy számnak kell szerepelnie, ami meghatározza hogy ezután hány adatcsoport következik. Az első adatcsoportnak a rajzon szereplő helyettesítő szövegeknek kell lennie, ezért a fenti szám mindig eggyel nagyobb, mint a nyomtatandó lapok száma.

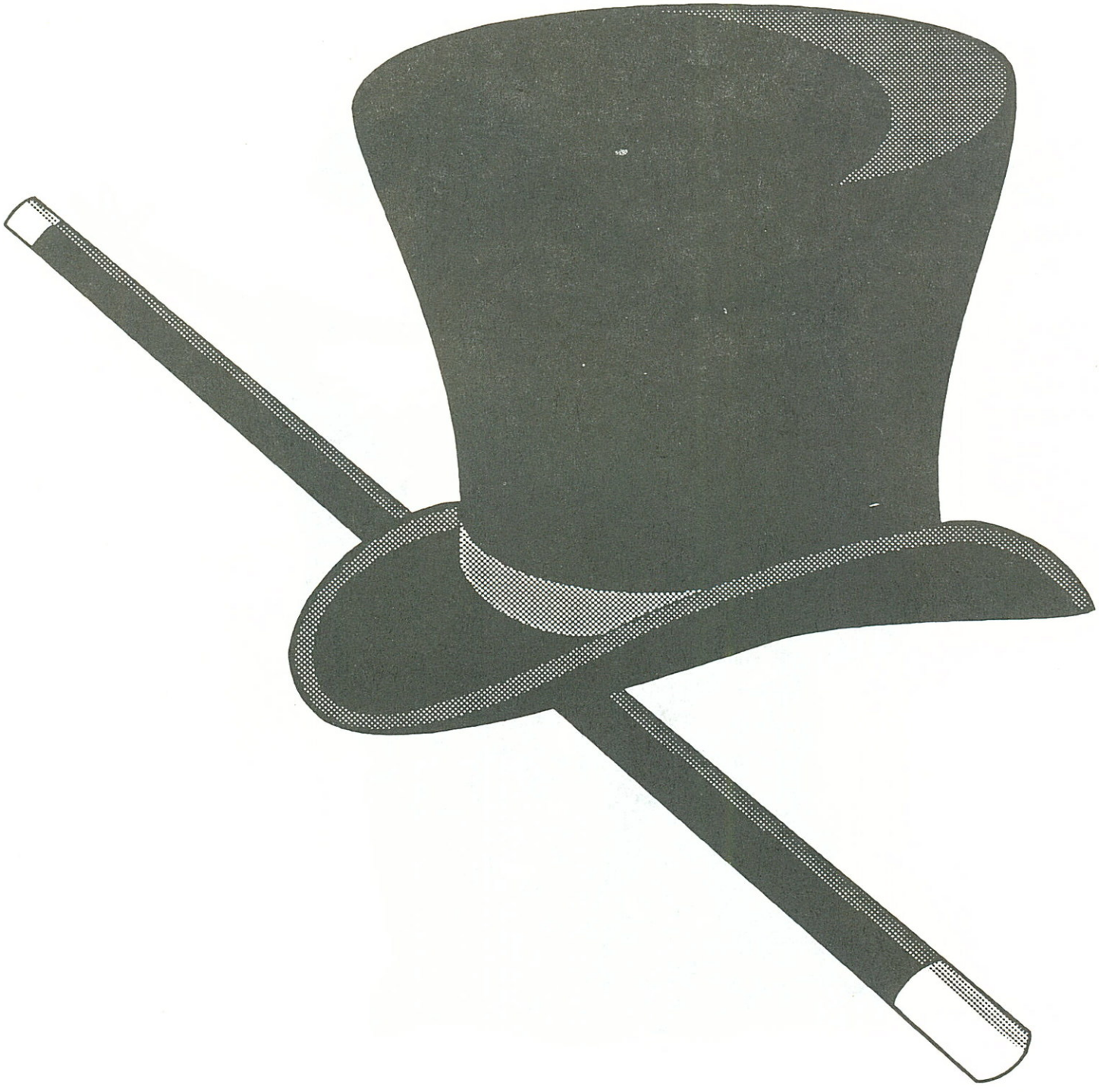
Az összes adat előtt és mögött egy-egy backslash karakternek kell szerepelnie. Az egyes csoportok lehetnek akár egy sorban, akár soronként is (6-4. ábra).

6-3. ábra

A rajzot visszatöltve válasszuk ki a *FILE Print Merge* funkciót, majd adjuk meg a szövegállományunk nevét. A rajzba ugyanazzal a betűtípussal, betűmérettel és igazítással kerülnek be a szövegek, mint ahogyan a helyettesítők szerepeltek.



6-4. ábra



Tippek és trükkök

1. Átlátszó szövegek 7-2
2. Átfolyásos kifestés másképp 7-3
3. A "smooth" effektus 7-4
4. Spirál rajzolása 7-5
5. Kitakarás 7-8

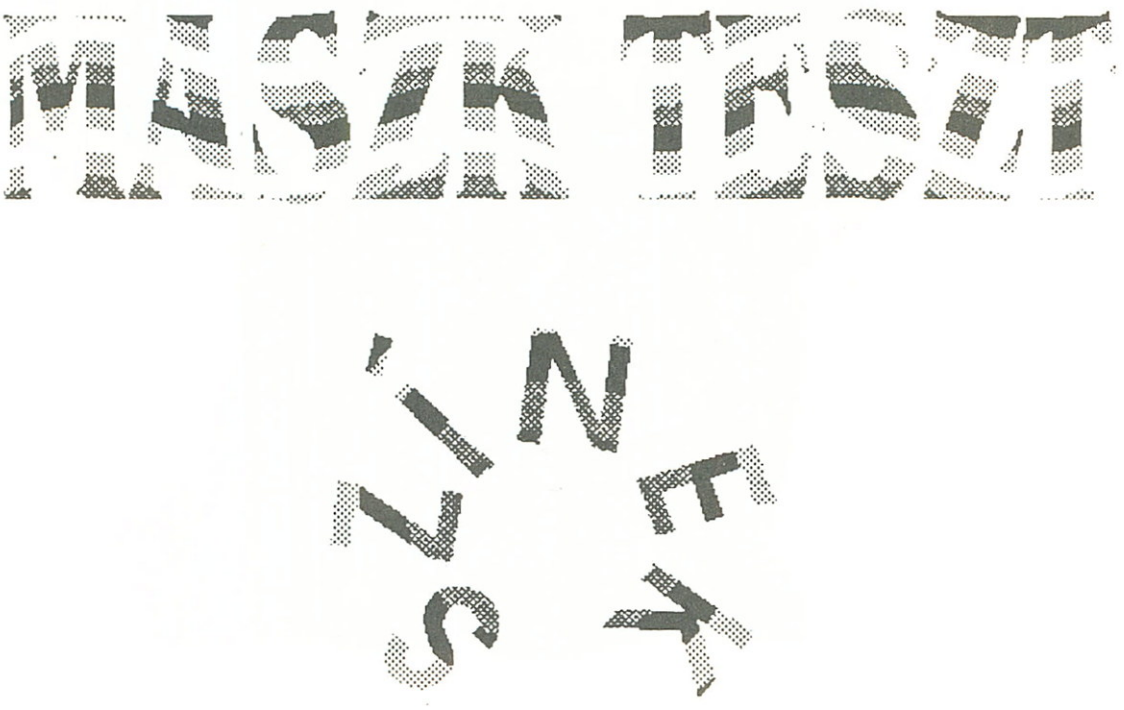
Ebben a fejezetben néhány apró ötletet szeretnénk bemutatni arra, hogyan használjuk ki a CorelDRAW adta lehetőségeket.

Feltételezzük, hogy aki ezt a fejezetet olvassa, az már tisztában van az alapokkal, tehát nem fogjuk részletesen leírni az egyes lépéseket. Javasoljuk, aki valamelyik lépést nem érti, inkább próbálja ki a számítógép előtt, mert a fő cél nem egyes effektusok, hanem az ötletek alapjainak bemutatása. Vagyis ezt a fejezetet használja úgy, mint egy szakácskönyvet. Mi elmondjuk, hogy mi hogyan csináljuk ezeket, de mindenki a saját lehetőségei és ízlése szerint fűszerezheti.

1. Átlátszó szövegek

Az alapoknál leírtuk, hogy mit is csinál az *ARRANGE Combine*, most bemutatunk egy egyszerűen és gyorsan elkészíthető, mégis jól használható effektust.

Gépeljünk be egy rövid szöveget (ne paragrafusként vigyük be), és egy négyszöggel keretezzük be. Jelöljük ki a szöveget és a négyszöget. Végül nyomjuk meg a CTRL-C billentyűt, vagy válasszuk ki az *ARRANGE* menüből a *Combine* utasítást. Az így keletkezett görbének adjunk ugyanolyan színt, mint a papír színe, és a körvonalat kapcsoljuk ki.



7-1. ábra

Importáljunk egy pixeles képet vagy rajzoljunk valami egyszerű, színes ábrát. A szövegünket tegyük rá erre, és nagyítsuk fel akkorára, hogy a négyszög eltakarja az alatta levő képet. Végül nyomjuk meg a SHIFT-PGUP billentyűt, hogy a szövegünk legyen a legfelső objektum.

Természetesen nemcsak szöveggel és nemcsak négyszöggel tudjuk ezt megcsinálni. A 7-1. ábrán láthatunk egy-két, ezzel az ún. maszkeljárással készített képet.

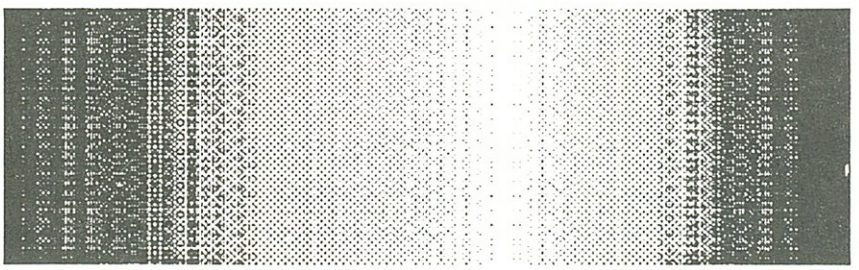
2. Átfolyásos kifestés másképp

Az átfolyásos kifestés nagyon kényelmes és szép rajzelemet eredményezhet, de a kirajzolása akár képernyőre, akár nyomtatóra nagyon lassú. Ezenkívül bizonyos esetekben megköti a kezünket.

Az *EFFECTS Blend* használatával szinte minden esetben kiválthatjuk az átfolyásos kifestést. Csak abban az esetben nem ajánljuk ezt a lehetőséget, ha egyébként is sok objektumot tartalmaz a rajzunk, mert ez szintén csak a rajzelemek számát szaporítja.

Például egy lineáris átmenetet a következő módon készíthetünk el:

Rajzoljunk egy téglalapot. Az eredeti meghagyásával nyomjuk össze vízszintesen 10%-ra, majd ezt toljuk az eredeti bal oldalára. Erről - a kisebb - négyzetről készítsünk még két másolatot. Az egyiket vigyük a nagy téglalap jobb szélére, a másikat pedig valahova középre. A két szélső legyen mondjuk fekete, a középső pedig fehér. A körvonalát mind a háromnak kapcsoljuk ki. Jelöljük ki a bal szélsőt és a középsőt, és készítsünk egy húszelemes áttűnést (CTRL-B vagy *EFFECTS Blend*), majd ezt ismételjük meg a jobb szélsővel és a középsővel. Ha szükség van körvonalra, akkor azt az eredeti nagy téglalapon adhatjuk meg. A végeredmény a 7-2. ábrán látható.

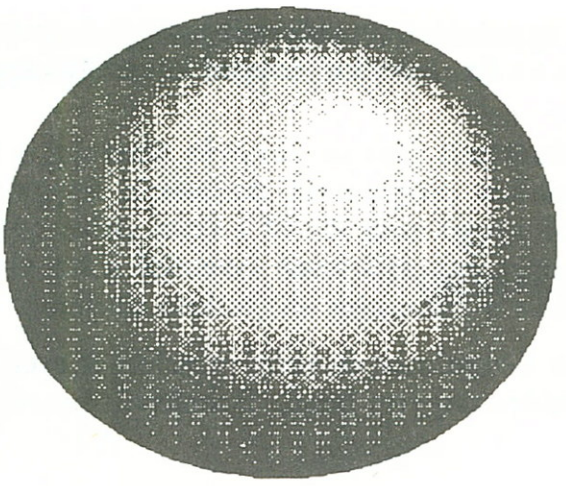


7-2. ábra

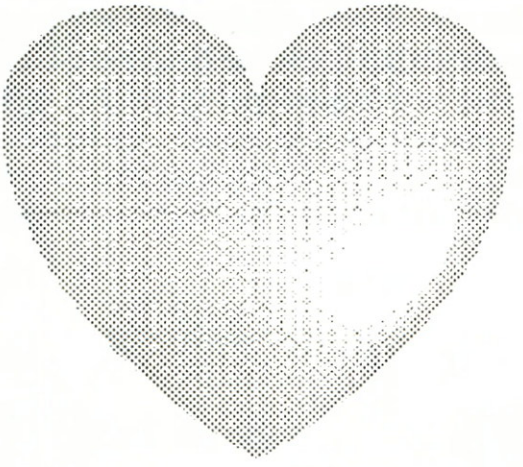
Radiális átmenetet készíteni még ennél is egyszerűbb. Rajzoljunk egy kört és ebbe egy kisebbet.

A külső legyen például fekete, a belső pedig fehér. A körvonalakat itt is ki kell kapcsolni. Jelöljük ki a két kört, majd válasszuk ki az *EFFECTS Blend* funkciót (7-3. ábra).

Ennek az eljárásnak az a legnagyobb előnye az átfolyásos kifestéssel szemben, hogy nem csak lineáris és radiális átmenetet készíthetünk, hanem bármilyent. Példa erre a 7-4. ábra. Ezen kívül - néhány kivételtől eltekintve - mind a kirajzolása, mind a kinyomtatása gyorsabb.



7-3. ábra



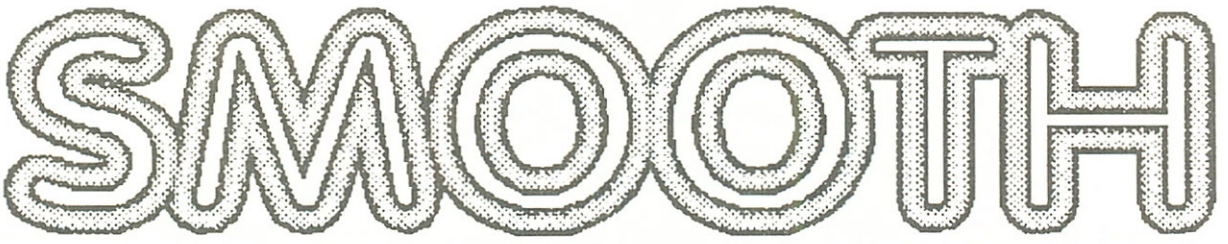
7-4. ábra

3. A "smooth" effektus

Egy angol BBS-ről, a Kingdom of Grayhawkról töltöttünk le egyszer egy CorelDRAW képet. Ebben első pillantásra egy nagyon egyszerű kép volt. Megnéztük színesben is, de ott sem tűnt valami nagy rajznak. Majd észrevettük, hogy a CorelDRAW még nem fejezte be a kirajzolást. Pár perc alatt aztán elkészült a végső ábra, és mi csak ámultunk. Tanulmányozva az egyes elemeket, pillanatok alatt kiderült a szenzációs ötlet lényege.

Készítsünk például egy szöveget, mégpedig minél nagyobb betűkkel. Válasszunk lehetőleg olyan betűtípust, ami nem tartalmaz sarkokat, csak görbéket (ilyen például a Vogue). Állítsuk akkorára a vonalvastagságot, hogy az egyes karakterek egy kicsit egymásba érjenek. Készítsünk egy másolatot erről a szövegről elmozdítás nélkül. (Például: CTRL-L, ALT-L, ENTER.) A másolat körvonalát állítsuk a legvékonyabbra (0,1 mm). A vastag körvonal szí-

nének válasszuk a lilát, a vékonynak pedig a sárgát. Mindkettő legyen átlátszó. Jelöljük ki mindkettőt, majd válasszuk ki az *EFFECTS Blend* funkciót. Ugyanezt fekete-fehérben a 7-5. ábrán láthatjuk.



7-5. ábra

4. Spirál rajzolása

Egyszer egy ismerősömtől kaptam egy levelet, amin a szöveg spirálban volt. Amikor megismertem a CorelDRAW-t, arra gondoltam, itt a nagy lehetőség, ezt kipróbáljuk. Ehhez először is egy spirált kellett rajzolni.

Hmmm. Mi is a spirál? Sok-sok körív, amelyeknek ugyanaz a középpontja, és a sugara folyamatosan csökken. (Tudjuk, ez nem a legprecízebb megfogalmazás, de reméljük megbocsátják.) Szép spirált szabadkézi rajzolással? Nem az igazi. Kiszerkeszteni kis lépésekben? Mazochistáknak való. A jó programozó pedig mindig egy kicsit lusta. Ekkor kipróbáltuk a következő, elég durva megközelítést.

Végeredményben a félkör is egy körív, rakjuk hát ki félkörökből. Rajzoljunk egy 100 mm átmérőjű kört. (Mivel a végcél egy szöveg "rátekerése", ezért ugye az sem mindegy, hogy merre rajzoljuk meg; l. 1-10.5.6) Szóval rajzoljuk balra és felfelé. Ezt alakítsuk át körívvé úgy, hogy a jobb oldala maradjon meg.

Ebből kezdjük el a többi készítését. Először 90%-ra nyomjuk össze vízszintesen és függőlegesen az eredeti meghagyása mellett. Ezután válasszuk ki ismét a 100 mm átmérőjűt és nyomjuk össze 80%-ra. Azért nem jó a *Repeat* használata, mert a következő már nem 10 mm-rel lesz kisebb, hanem csak 9 mm-rel, és az nem az igazi. Egyszóval így elkészítünk tíz félkört 10 mm-től 100 mm átmérőig. (A 100 mm-es körív kijelöléséhez elegendő a TAB billentyű egyszeri megnyomása, így nem kell használnunk az egeret.) Jelöljük ki a 10, 30, 50, 70 és 90 mm-eseket, és forgassuk el őket 180°-kal, majd mozdítsuk el ezeket -10 mm-rel. Majdnem készen is vagyunk, hiszen látszólag elkészült a spirál, de most még tíz darabból áll. Jelöljük ki mind a tíz ívet, és kombináljuk őket (CTRL-C).

Gépeljünk be egy néhányszor tíz karakteres szöveget, mondjuk, 24 pontos betűkkel. Jelöljük ki a szöveget és a spirált, majd nyomjuk meg a CTRL-F billentyűt.

Ha idáig lépésről lépésre követték az elmondottakat, akkor valószínűleg Önök is ugyanolyan csodálkozva fogják nézni az eredményt. Ha lustábbak voltak, akkor most vessenek egy pillantást a 7-6. ábrára.

7-6. ábra

Próbáljuk meg ezt újra, mégpedig úgy, hogy a végeredmény használható is legyen.

A CorelDRAW az egyes objektumok sorrendjét nem csak a beviteltől teszi függővé, hanem attól is, hogy melyik rajzelemből készítettük, mondjuk másolással. Így a sorrend néha nagyon meglepő eredményre vezethet. (Lásd a fenti példát.)

Az most már biztos, hogy az egyes íveket mindig az előzőből kell létrehoznunk. De az is fontos, hogy a lépésköz mindig tíz milliméter legyen. Ezért készítsünk el egy táblázatot a következő képlet alapján:

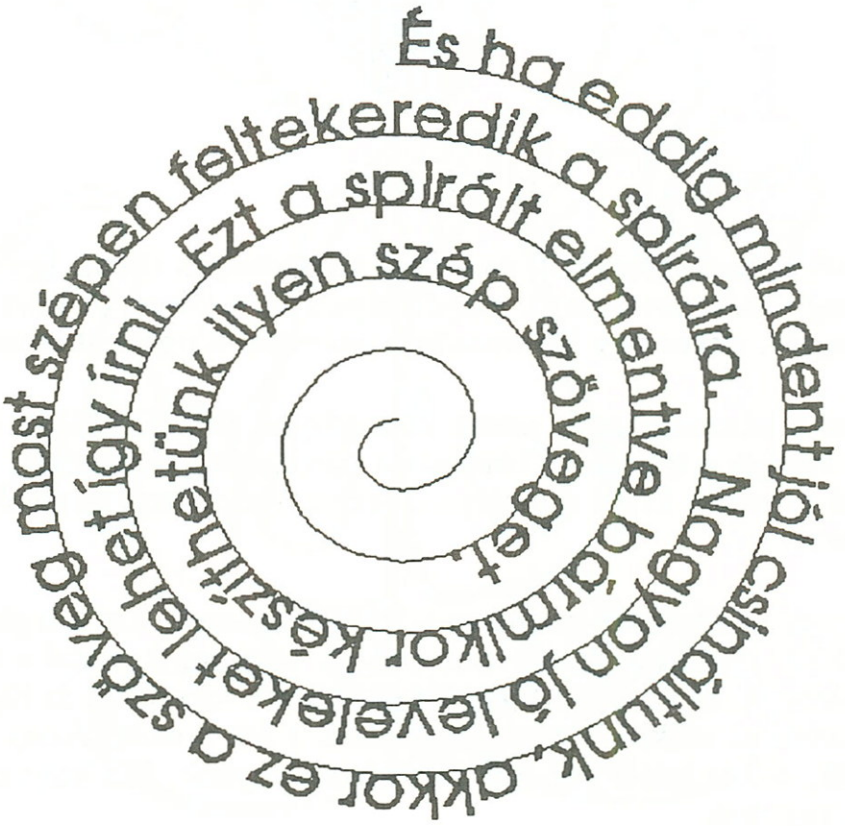
$$X = \frac{R - 10}{R} * 100\%$$

R	X
100	90,00%
90	88,89%
80	87,85%
70	85,71%
60	83,33%
50	80,00%
40	75,00%
30	66,67%
20	50,00%

Azaz az eredeti 100 mm átmérőjű félkört, az eredeti megtartásával, vízszintesen és függőlegesen összenyomjuk 90%-ára. Majd ezt az ívet összenyomjuk 88,89%-ára. És így tovább, amíg a 20 mm átmérőjű kört a felére összenyomva, megkapjuk a legkisebb 10 mm átmérőjűt.

Az egyes körívek átmérői a kerekítés miatt nem lesznek pontosak, de céljainknak nagyon is megfelelnek. Ettől kezdve a menet már ugyanaz. Kijelölni a 10, 30, 50, 70 és 90 mm átmérőjűeket, elforgatni, eltolni és összekombinálni. Ha most próbáljuk ki a szöveggel, akkor végre a kívánt hatást érjük el, ahogyan az a 7-7. ábrán is látható.

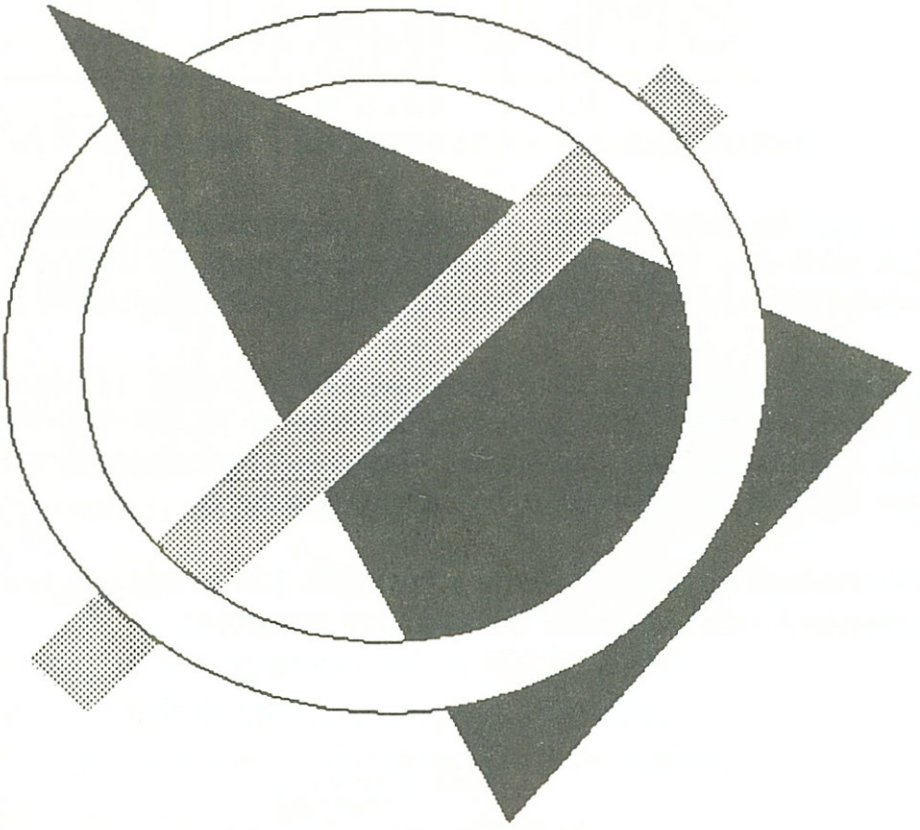
Az így elkészítendő levelünk egyedüli korlátja a sztringek 250 karakteres limitje. Vagyis csak maximum 250 karakteres levelet írhatunk. De azért így sem rossz.



7-7. ábra

5. Kitakarás

A negyedik fejezet elején látható képen használtuk a következő trükköt. Ott például az "A" betű részben az "e" előtt, részben pedig mögötte van. Ugyan ezzel az eljárással készült a 7-8. ábrán látható rajz is.



7-8. ábra

Először rajzoljunk két koncentrikus kört és ezeket kombináljuk össze. Így már megvan a körgyűrű. Rajzoljuk meg a háromszöget is, majd helyezzük a körre. A kört rakjuk felülre. Ha most megnézzük a rajzot, akkor egy háromszögre helyezett körgyűrűt látunk.

Készítsünk másolatot a háromszögről, annak elmozdítása nélkül. Törjük le a háromszög két szárát ott, ahol már kibújik a kör alól. Töröljük a háromszög alsó részét. Rajzoljunk egy rövid, két pontból álló egyenest közel a töréspontokhoz. Az eltört háromszöget és ezt az egyenest kombináljuk össze.

Az egyenes két végpontját illesszük pontosan a két töréspontra. Ezt a legkönnyebben úgy tehetjük meg, hogy előbb kijelöljük az egyenes szakasz végpontját, majd a töréspontot. A csomópont menüből válasszuk ki az *Align* funkciót és abban a vízszintes és függőleges igazítást a kontrollpontok változtatása nélkül. Ezután egyesítsük a két pontot (*Join*). Ha ezt mind a két végpontnál megtettük, akkor ismét van egy zárt háromszögünk. Ezt helyezzük a körgyűrű fölé, és már készen is vagyunk.

Sajnos ennél egyszerűbb eljárást erre még nem sikerült találni, de a legtöbb esetben ez is nagyon megfelelő.

CorelDRAW! 3.0

CorelDRAW 3.0

1. Rendszerfeltételek 8-2
2. Installálás 8-2
3. Változások a képernyőn 8-3
4. Szerszámok 8-4
5. Menük 8-5
5.1. FILE menü 8-5
5.2. EDIT menü 8-7
5.3. EFFECTS menü 8-8
5.4. TEXT menü 8-8
5.5. ARRANGE menü 8-10
5.6. DISPLAY menü 8-11
5.7. SPECIAL menü 8-11

1992 májusában a Corel sajtótájékoztatót rendezett Budapesten, amelyen bejelentette a 3.0-ás verziót. Az angol kiadást nyárra ígérték. A különleges oka a sajtótájékoztatónak azonban az volt, hogy a Corel tervei szerint a 3.0-ás verzió lesz az első, amely magyar nyelven is meg fog jelenni!

Bár ez a könyv a CorelDRAW 2.0-val és 2.01-gyel foglalkozik, mégis úgy gondoljuk, érdemes néhány szót szólni a 3.0-ról is, hiszen körülbelül könyvünk megjelenésével egy időben fog a magyar piacon megjelenni az új CorelDRAW.

Ez a fejezet azoknak kíván segítséget nyújtani, akik megkezdik vagy megkezdték az ismerkedést ezzel a programmal. Nekünk jelenleg az ún. béta-tesztes változta áll rendelkezésünkre, ezért az ebben tapasztalt újításokról írunk ebben a fejezetben.

Meg kell említenünk, hogy a bétás változathoz képest történhet némi változás, de az alapok biztosan ezek maradnak.

1. Rendszerfeltételek

Az eddigi CorelDRAW verziók nem igényeltek jelentősebb hardvert. Hiszen szinte bármilyen gépen hajlandók voltak elindulni - természetesen ha a számítógép alkalmas volt Windows futtatására -, még ha néha csak durcásabban, lassabban is. Csak a képernyő felbontásának kellett legalább EGA szintűnek lennie. Ezzel szemben az új CorelDRAW legalább 386-os vagy 486-os alapgépet kíván. 286-oson csak akkor lehet elindítani, ha a Windows "Standard" üzemmódban tud futni. Ez legalább 2 MB memóriát feltételez.

A képernyő minimum VGA (640 x 480), de inkább SVGA (1024 x 768) legyen. A színes ábrák megtekintéséhez jó, ha 256 színű a képernyőnk. A 2 és 16 színű kijelzők nem eredményeznek igazán jó minőséget.

A CorelDRAW 3.0 ugyan futtatható Windows 3.0 alatt is, de akkor sokkal lassabb, és nem tudjuk kihasználni az ún. *OLE*-t (*Object Linking and Embedding*) sem. Az új CorelDRAW-t már úgy írták, hogy a Windows 3.1 lehetőségeit is kihasználja.

2. Installálás

A CorelDRAW installálásának időtartama sok tényezőtől függ. Ezek elsősorban az alaplap, a floppy és a winchester sebessége, valamint a Windows verziószáma. Ezek függvényében az installálás fél órától akár három óráig terjedhet. Egy 286-oson, lassú winchesterrel, Windows 3.1 alatt körülbelül másfél óra volt az installálás; ugyanakkor 386-oson, Windows 3.0 alatt majdnem három órát vett igénybe a teljes rendszer felpakolása.

Eddig - és a továbbiakban is - a CorelDRAW-ról van csak szó, de mint a régebbi verziók, ez is egy programcsomag. A CorelDRAW mellett tartalmaz egy új MOSAIC-ot, egy új CorelTRACE-t és három teljesen új programot: a CorelCHART-ot, a CorelSHOW-t és a CorelPHOTOPAINT-et. Ezekről most nem kívánunk írni, mert remélhetőleg még az idén megjelenik könyvünk a CorelDRAW 3.0-ról, melyben minderről részletesen szó lesz.

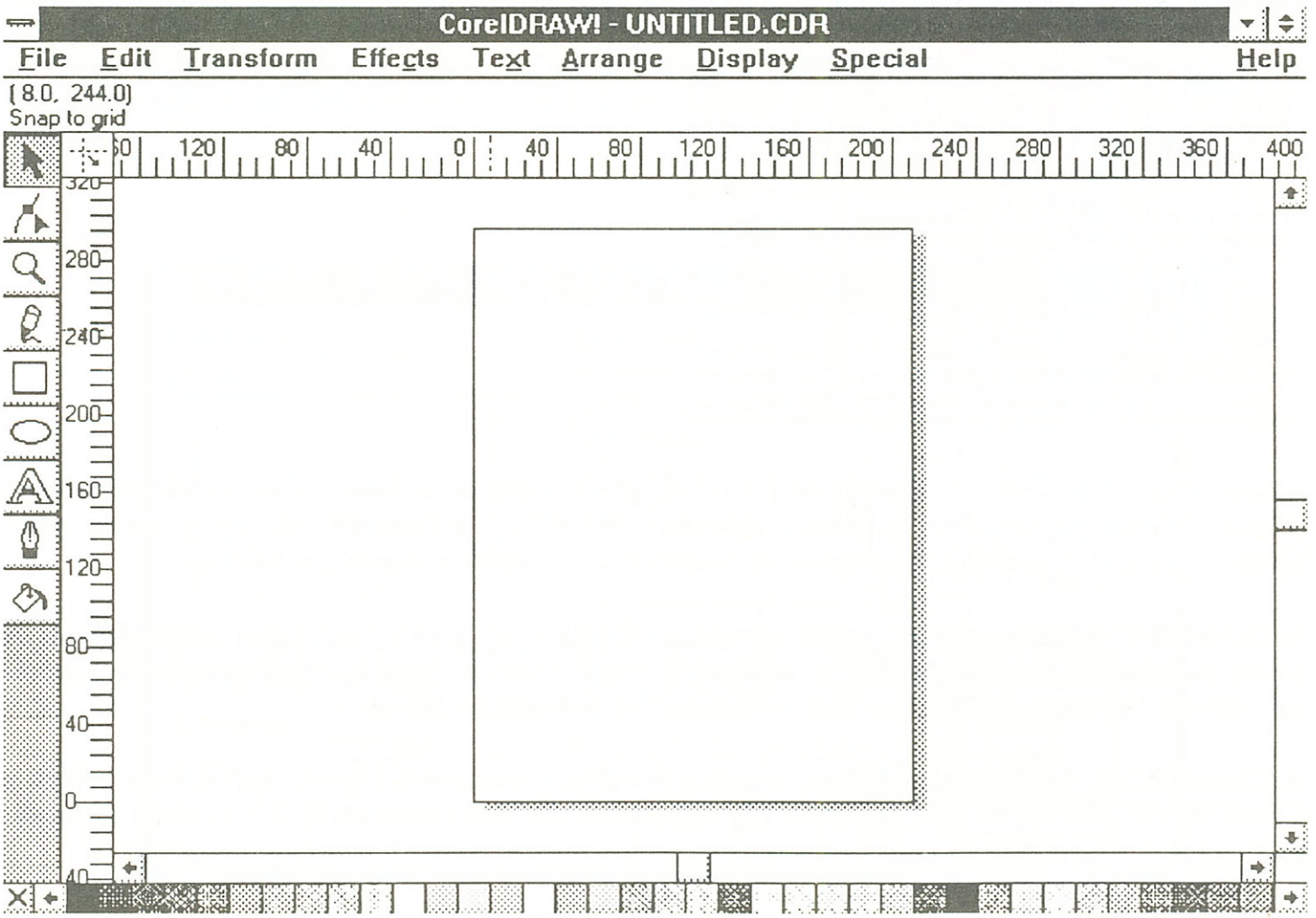
Az installálás - miként már a 2.01-nél is - Windows alatt történik. A SETUP programban állíthatjuk be, hogy a programcsomag mely részeit kívánjuk installálni. A teljes csomag körülbelül 30 MB-ot foglal el, de még a minimális helyfoglalása is több mint 10 MB.

A SETUP létrehozza a szükséges alkönyvtárakat, bemásolja a kívánt állományokat, és elvégzi a WIN.INI módosítását is.

Javasoljuk: az installálás előtt készítsünk oda némi olvasni valót.

3. Változások a képernyőn

A CorelDRAW indításakor láthatjuk, hogy már a bejelentkező képernyőt is kicserélték. Egy kicsit színesebb, látványosabb lett, ahogyan maga a program is.

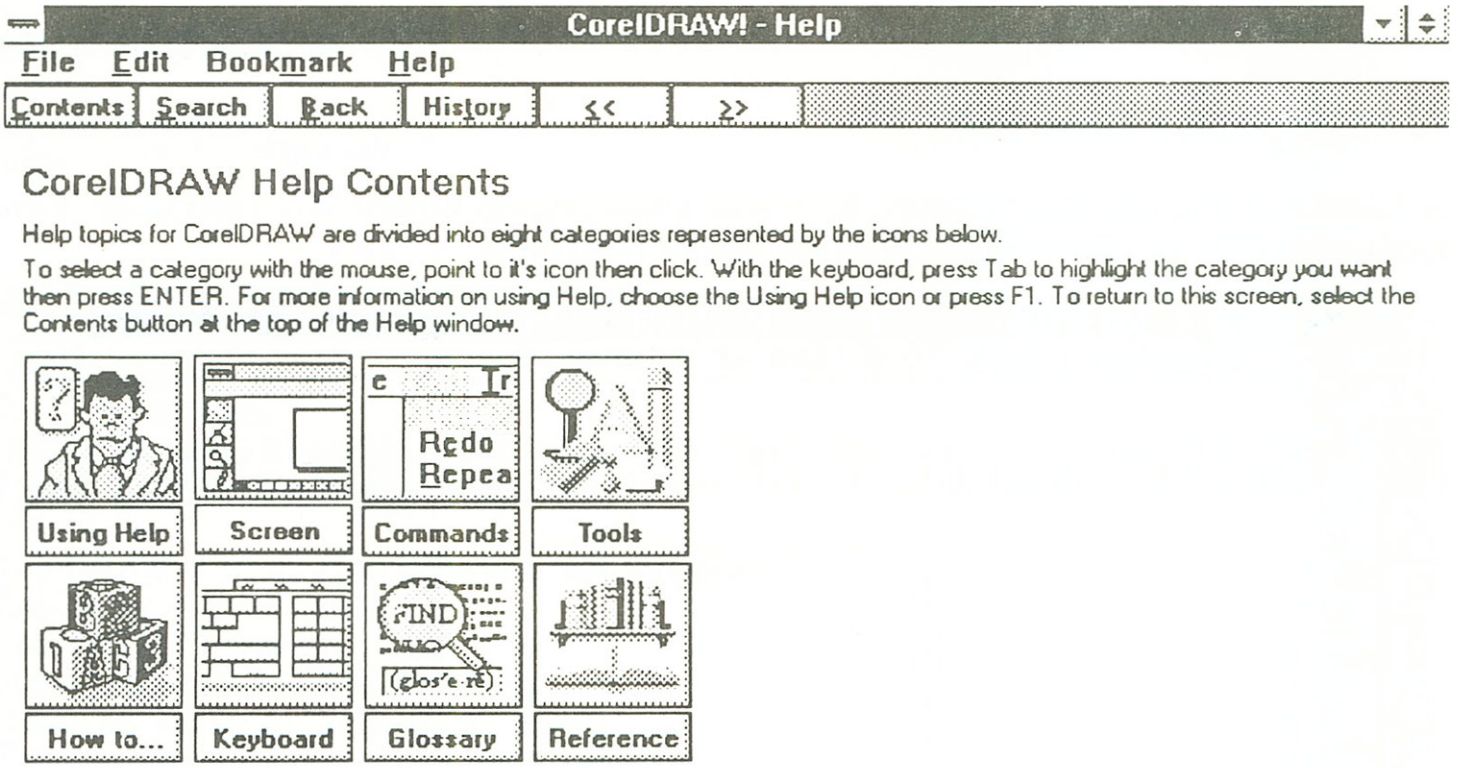


A szerkesztő képernyő első szemrevételezésekor is találunk néhány változást (például az origó helyének megváltoztatását jelölő ikont).

A képernyőn történt egyik legjelentősebb változtatás - szerintünk - a két szerkesztési mód lehetősége. Az első a már hagyományosnak mondható, vagyis az eddigi verziókban már megismert "drótvázas" szerkesztés. A CorelDRAW 3.0 másodikként lehetőséget kínál arra, hogy

az eddig csak megtekintésre használt képernyőn is szerkesszünk (például ahogyan a Micrografx Designerben). Azaz az objektumok a kiválasztott vonalszínnel és -vastagsággal, illetve kifestéssel jelennek meg. Ez utóbbi üzemmódot csak az elegendően gyors számítógépeken javasoljuk bekapcsolni.

Másik várva várt újítás az ún. online Help. A CORELDRW.HLP file - ami a segítséget tartalmazza - majd 2 MB hosszú. Így elképzelhető, hogy elég részletes információt tud adni kérdéseinkre.



Aktivizálni a *HELP* menüvel vagy az F1 billentyű lenyomásával lehet. Van szituációérzékeny (*Context Sensitive*) segítség is. Ehhez először a SHIFT-F1 billentyűt kell megnyomni, majd kiválasztani azt az eszközt, menüpontot, funkciót stb. amiről a segítséget kérjük.

A CorelDRAW 3.0 használata során találkozni fogunk egy eddig ismeretlen ablakfajtával. A Corel terminológiában ez "*Roll-Up Windows*" vagy csak egyszerűen "*Roll-Up*" néven szerepel; mi ezt "tekercsmenü"-nek, illetve "tekercs"-nek kereszteltük el.

A CorelDRAW 3.0 rengeteg újítást hozott a korábbi verziókhoz képest. Mivel ez a könyv a CorelDRAW 2.0-ról és 2.01-ről szól, így most csak röviden ismertetjük 3.0 további újdonságait.

4. Szerszámok

Ha a ceruzán lenyomva tartjuk az egér bal gombját, akkor egy menü jelenik meg, amelyből kiválaszthatjuk, hogy szabadkézi vagy Bézier-rajzolást akarunk-e.

Ugyanezzel a módszerrel a szöveg ikonon kiválaszthatjuk a szokásos szöveg- vagy a szimbólumbevitelt. A sztringek bevitele közvetlenül a képbe történik, a szöveg paramétereit egy te-

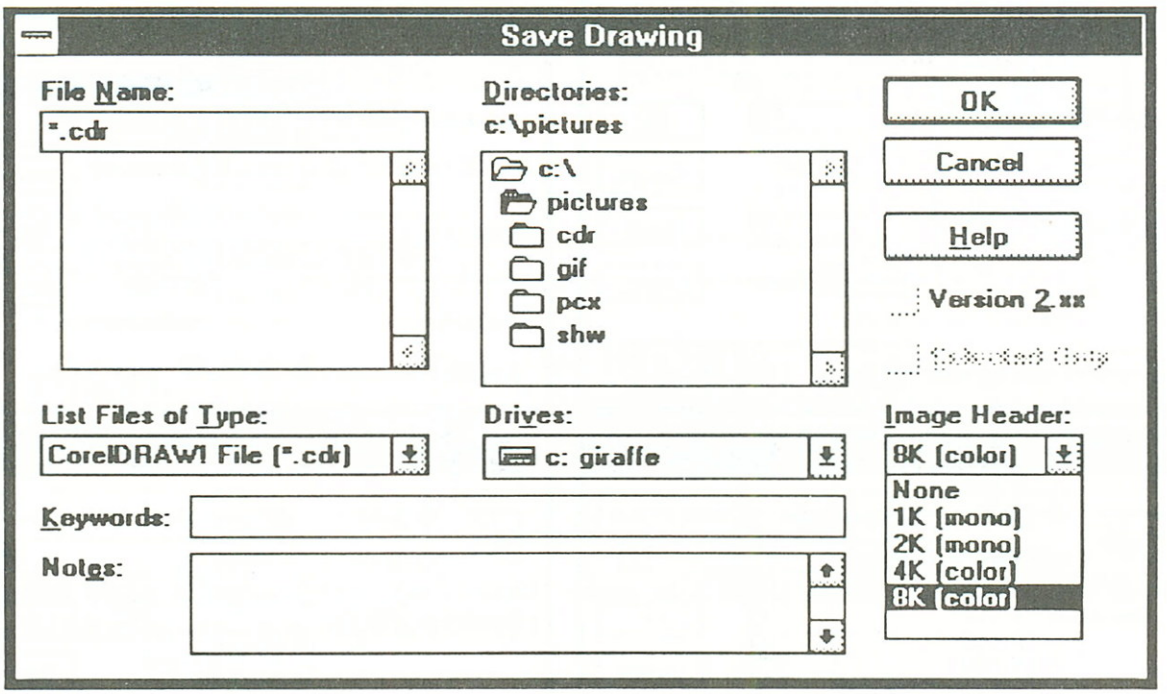
kercsmenüben változtathatjuk. (Továbbra is érvényben van a 256, illetve a 4000 karakteres korlát.)

A körvonal és a kifestés eszközeinél is megtalálhatjuk ezt az új tekercsmenüt. Ennek az az előnye, hogy egyszerűsödött a rajzelemek tulajdonságainak beállítása. Ezen kívül - természetesen - külsőre megváltoztak a különböző beviteli ablakok, de ezek tartalma gyakorlatilag nem változott.

5. Menük

5.1. FILE menü

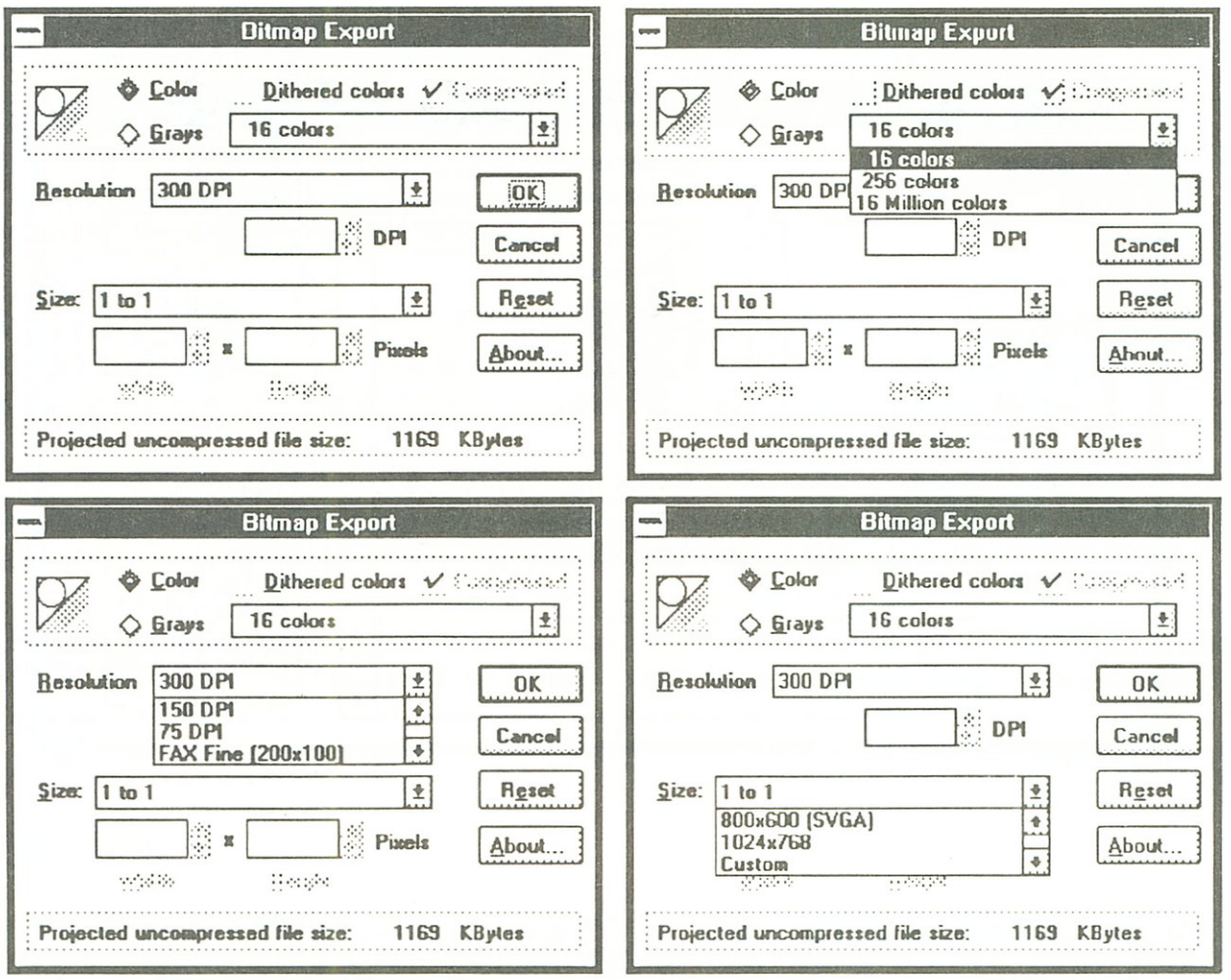
A rajzok elmentésénél (*Save*) kiválaszthatjuk, hogy a CDR állomány milyen módon tárolja a rajz bitmapfejlécét. Az eddigi 1 és 2 kilobyte-os fekete-fehér fejléc mellett újdonság a 4 és 8 kilobyte-os színes fejléc. A rajzokhoz hozzáfűzhetünk hasonló kulcsszavakat, mint amilyeneket eddig csak a MOSAIC-ban tehettünk meg. Ezenkívül még rövid leírást is adhatunk rajzunkhoz.



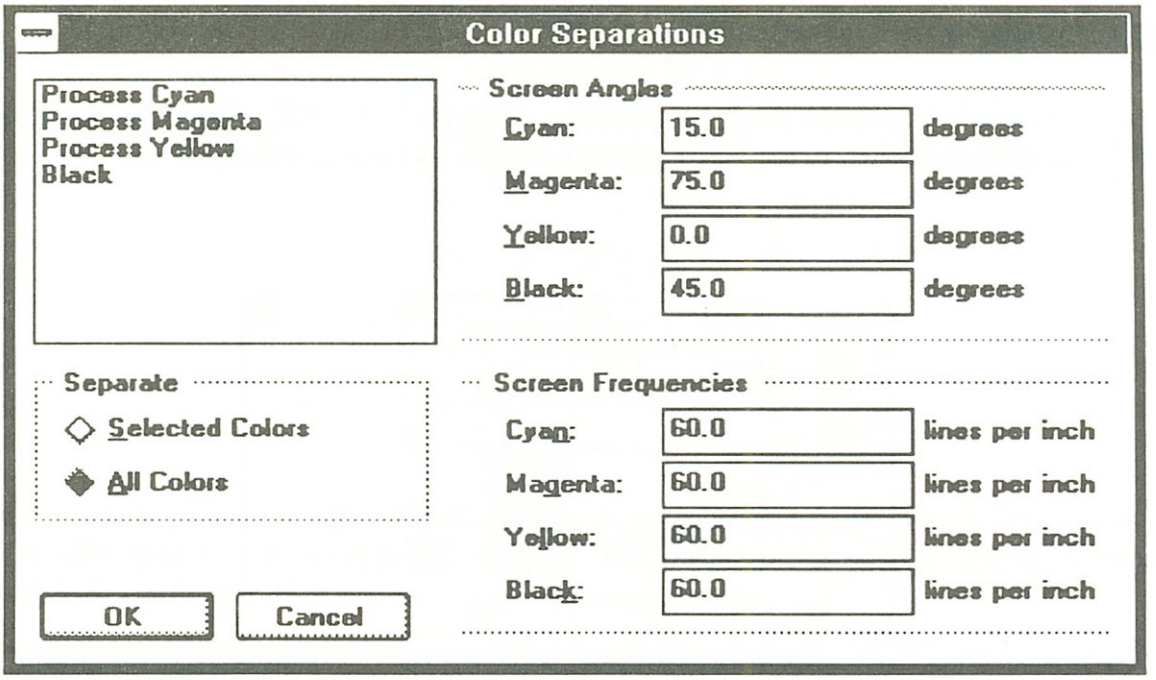
A lementett rajzok visszatöltésénél (*Open*) lehetőségünk van a könyvtárakban levő állományokat rendezni több szempont szerint, illetve megtekinthetjük azokat a megjegyzéseket, amelyeket elmentéskor a rajzokhoz fűztünk. Az elmentett kulcsszavak alapján is válogathatunk a rajzaink között.

Az *Import/Export* funkciók az alábbi formátumokkal bővültek:

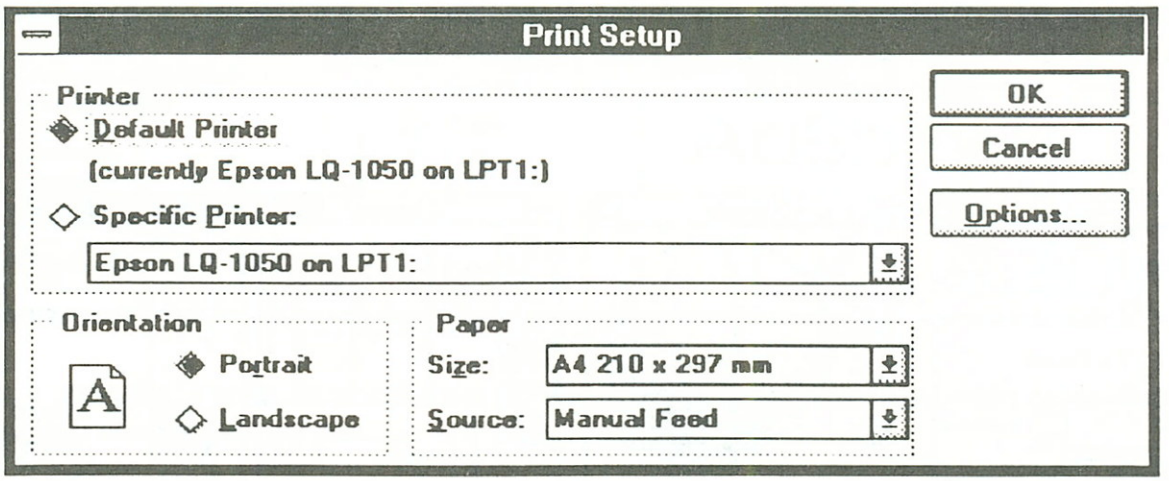
- Compuserve GIF,
- Targa TGA (16, 24 és 32 bites, színes)
  - tömörítetlen színtérképes képek,
  - tömörítetlen RGB képek,
  - RLE tömörített színtérképes képek,
  - RLE tömörített RGB képek.
- PCX 24 bites,
- Windows Metafile *Import* formátum,
- TXT *Import* formátum,
- Adobe Type 1 *Export* formátum,
- True Type *Export* formátum.



A *Print* funkcióban többek között továbbfejlesztették a színrebontást is.



A nyomtatót már nemcsak a *Control Panel*-ről választhatjuk ki, hanem erre külön lehetőség van a *Print Setup...* funkcióban is.



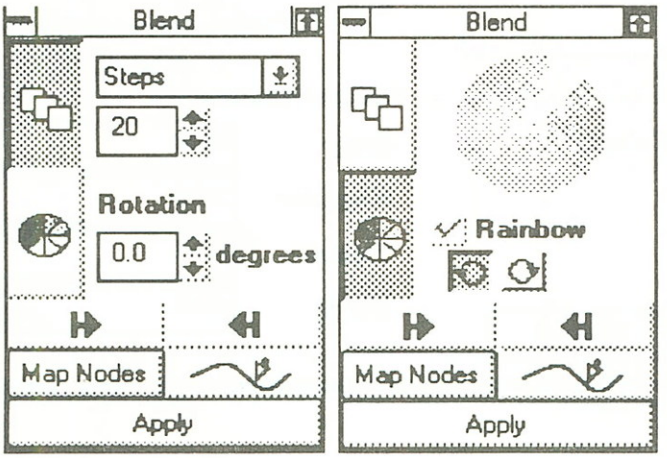
A *FILE* menü alján a legutoljára szerkesztett négy rajz neve és teljes elérési útvonala látható, amelyekre klikkelve, az adott rajz betöltődik.

5.2. EDIT menü

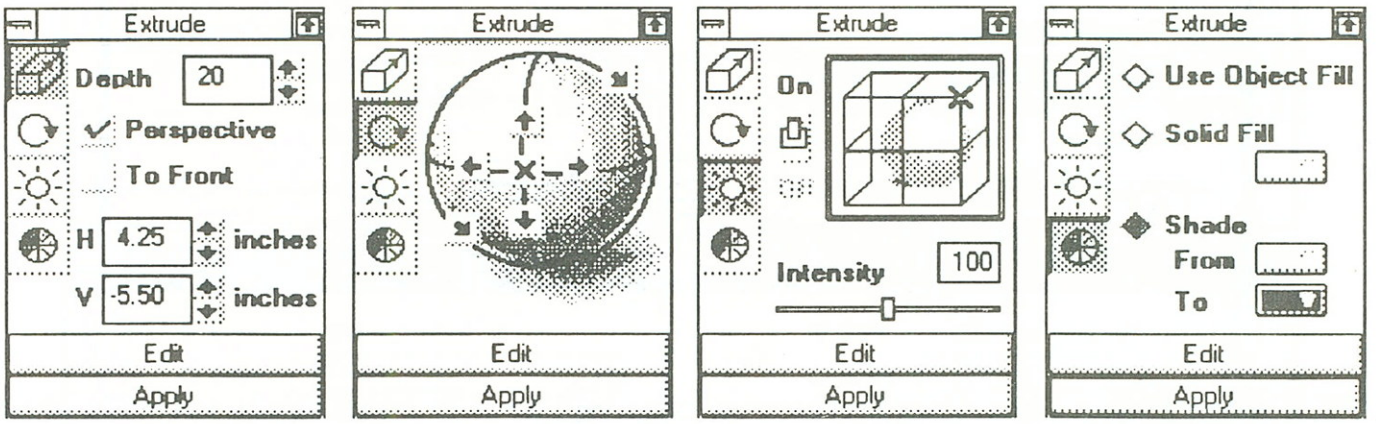
A CorelDRAW 3.0-ás verziója ki tudja használni a Windows 3.1 *OLE* (*Object Linking and Embedding*) funkcióját. Így együtt tud működni azokkal a Windows applikációkkal, amelyek szintén ismerik ezt a lehetőséget. A CorelDRAW mind OLE szerverként, mind OLE kliensként működhet; azaz objektumokat tud adni és fogadni. (Miután ez a funkció több oldalnyi leírást kívánna, ezért könyvünkben nem akarunk hosszabban foglalkozni vele.) Az *Edit Objects...* és a *Links...* funkciók azok, amelyekkel az OLE-t megvalósíthatjuk.

5.3. EFFECTS menü

A *Blend* és az *Extrude* funkciók nagy változáson mentek keresztül. Egyrészt mindkettő jelentősen bővült, másrészt ezeket is egy-egy tekercsmenün keresztül érhetjük el.

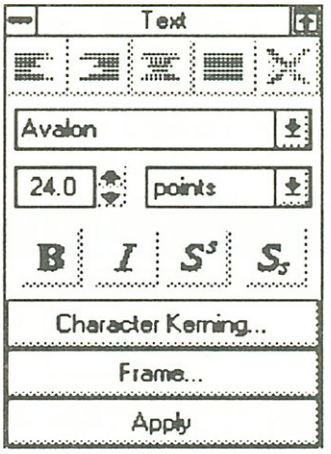


Az egyik legérdekesebb újdonság például az, hogy a funkciók végrehajtása után a kezdő- és végobjektumok között létrejön egy dinamikus kapcsolat. Ez azt jelenti, hogy akármelyik objektumot elmozgathatjuk, az effektus "követni" fogja a mozgást.

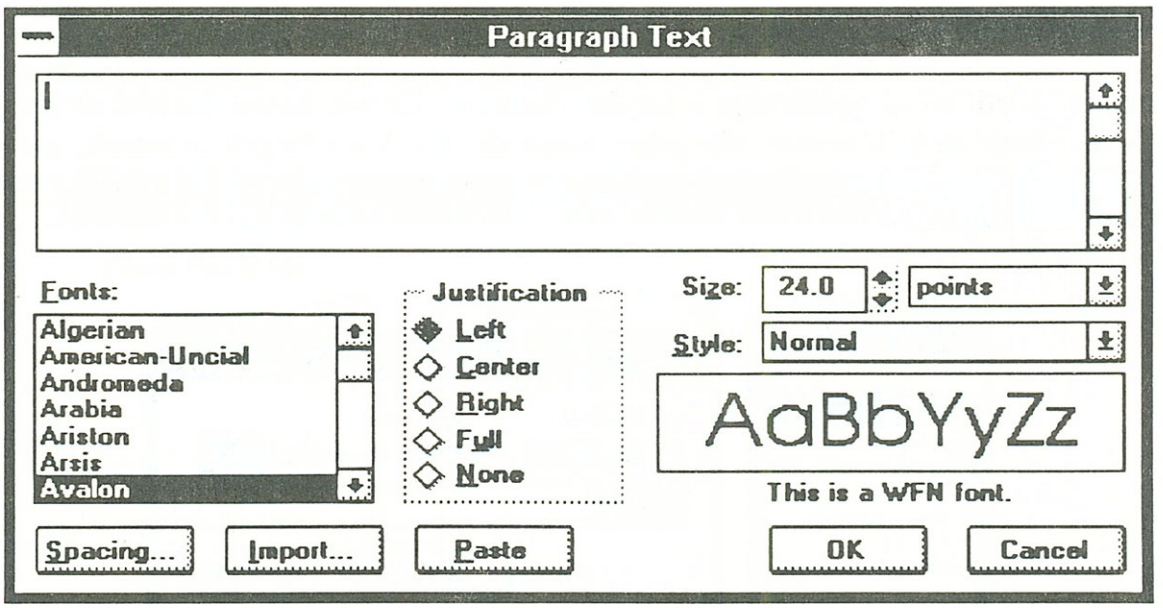


5.4. TEXT menü

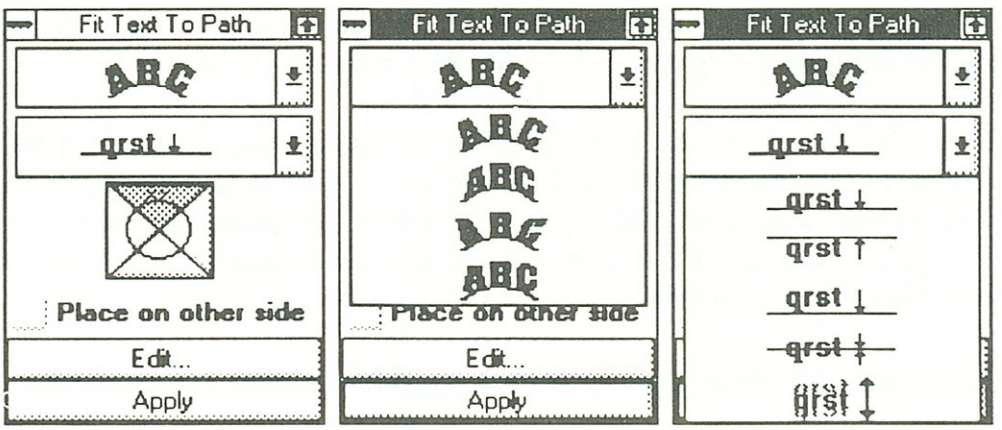
A CorelDRAW 3.0 nagy lépést tett a professzionális DTP programok felé. Megjelent egy teljesen új menü a *TEXT*, s vele olyan új szövegkezelési funkciók kerültek be, mint az elválasztás (*Hyphenation*), a helyesírás-ellenőrzés (*Spell Checker*) vagy a szinonimaszótár (*Thesaurus*). Természetesen itt is találunk egy új tekercsmenüt, amiből egyszerűen változtathatjuk meg a beírt szöveg tulajdonságait.



A szöveg innentől fogva nem egy ablakba, hanem magába a rajzba íródik be. A bevitel alatt tetszőlegesen változtatható a karakterek minden tulajdonsága. A régi négy betűstílushoz képest újdonság a *Superscript* és a *Subscript* stílus megjelenése.

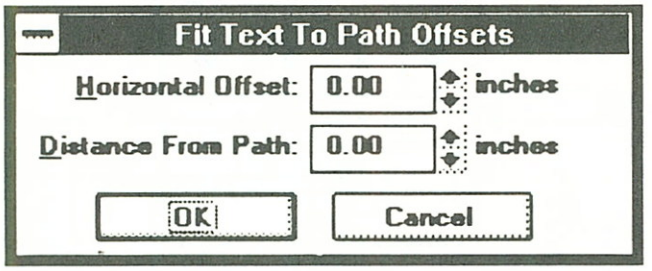


Ugyanebbe a menübe került át a *Fit Text to Path* funkció is, amely szintén jelentősen kibővült. Használata sokkal kényelmesebb lett a tekercsmenüből.



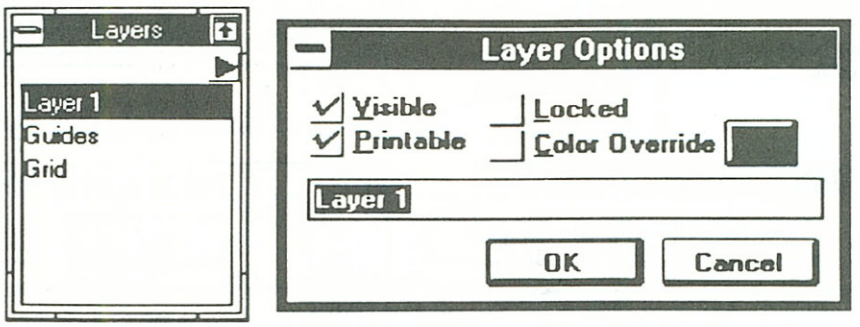
Számtalan tulajdonságát tudjuk beállítani a szövegillesztésnek. Nagyon megkönnyíti a munkát, hogy a funkciókat nem csak szövegesen írták le, hanem képileg ábrázolták. Beállítható a

szöveg orientációja (*Text Orinetation*), a görbétől való távolsága (*Distance from Path*) és a szöveg helye, kezdőpontja, végpontja a görbén (*Path Alignment*).



5.5. ARRANGE menü

A 3.0-ás verzió egyik nagy újdonsága a *Layers* funkció. Ennek használatával arra nyílik lehetőség, hogy a rajzunkat különböző rétegekre bontsuk. Ezek a rétegek olyanok, mint az átlátszó fóliák, ha egymásra rakjuk őket, összeáll egy rajz, ugyanakkor külön-külön szerkeszthetők a másik elrontása nélkül.



A rétegek a tekercsmenün keresztül választhatók ki. Innen hívhatók meg az olyan szerkesztő funkciók is, mint az új réteg létrehozása (*New...*), a réteg tulajdonságainak megváltoztatása (*Edit...*), a törlés (*Delete*), a mozgatás (*MoveTo*) és a másolás (*CopyTo*).

Minden rétegnek külön neve van, és különböző tulajdonságokat állíthatunk be. Ily módon lehet egy réteg látható (*Visible*), nyomtatható (*Printable*), védett (*Locked*). Beállítható egy szín az adott rétegen található objektumokhoz, így könnyen megállapíthatjuk, hogy melyik képrészlet melyik rétegen található. Ez a szín természetesen semmilyen hatással nincs az objektum nyomtatásban megjelenő színére.

Rétegekként lehet használni mostantól kezdve a segédvonalakat (*Guidelines*) és a pontrácsot is (*Grid*).

Egy új opció a *Separate*, amellyel a két képobjektum közötti dinamikus összeköttetést lehet feloldani. Ilyen összeköttetés jön létre a *Blend* és az *Extrude* funkciók használatával.

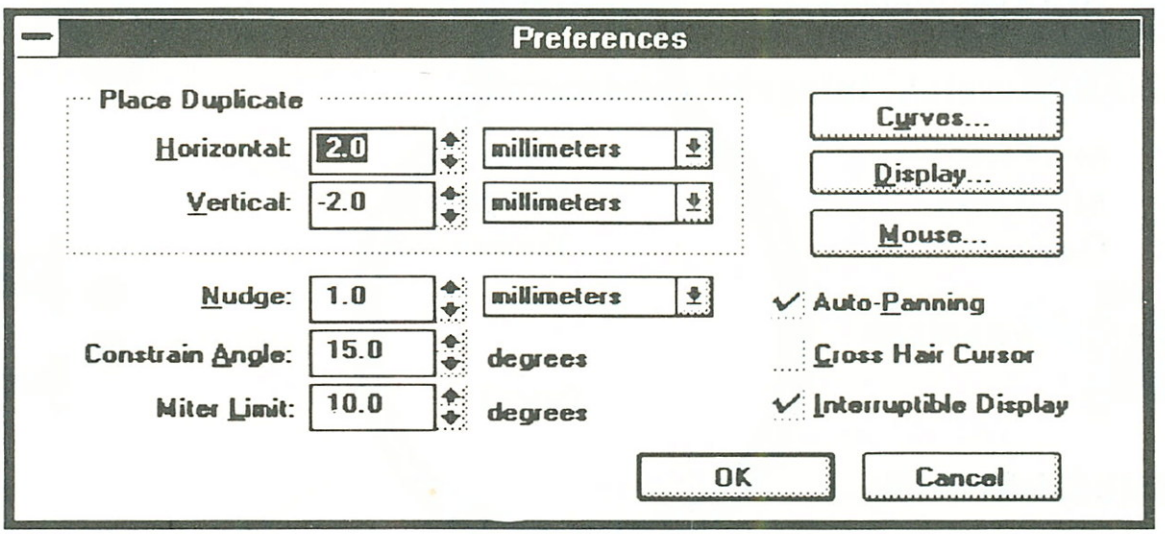
5.6. DISPLAY menü

A CorelDRAW 3.0 egyik újítása a *Snap to Objects* funkció, amely működésében nagyon hasonlít a korábbi verziókban már megszokott *Snap to Grid*, illetve *Snap to Guidelines* funkciókhoz. Ebben az esetben arról van szó, hogy minden objektumhoz hozzárendeltek egy úgynevezett *snap* pontot. Ha a funkciót aktivizáljuk, akkor a objektumok snap pontjai vonzó hatást fejtenek ki, azaz a mozgatott vagy éppen szerkesztés alatt álló képrészletek körvonalai kis távolságból "ráugranak" ezekre a pontokra.

Bővült a *Show Color Palette* utasítás. Ha ráklikkelünk, akkor egy kis menüből választhatjuk ki, hogy melyik palettát akarjuk látni. A lehetőségek: egyiket sem (*No Palette*), a Process színpalettát (*Process Palette*) vagy a Spot színpalettát (*Spot Palette*).

5.7. SPECIAL menü

A legtöbb dolog változatlan maradt ebben a menüben. A *Preferences* funkció egy új párbeszédablakot kapott, amiben a régi kapcsolók mellett található néhány új is.



A CONTROLL Oktatóközpont

számítógépes tanfolyamainak széles választékával áll ügyfeleinek rendelkezésére

I. Intenzív tanfolyamok

Gépkezelés és Operációs rendszerek

Gékezelés és a DOS
Windows kezelése
Novell hálózati tanfolyamok
Unix kezelése

Szövegszerkesztés

Word 5.5
Word 5.0
Word for Windows
WordPerfect
XyWrite (Irnok)
WordStar

Táblázatkezelők, integrált rendszerek

MS-Excel
MS-Works
Quattro
Lotus
Symphony
Framework

ProgrCamnyelvek

C
Pascal

Adatbáziskezelők

dBase III PLUS
dBase IV
Clipper
FoxPro

II. Szakképesítést adó tanfolyamok

Személyi-számítógép szoftverüzemeltető *(középfokú)*
Személyi-számítógépkezelő *(alapfokú)*
Számítógépes Kiadványszerkesztő *(alapfokú)*
Számítógépes ügyvitel adminisztrátoroknak, titkárnőknek *(alapfokú)*

III. Kihelyezett tanfolyamok

A tanfolyamokat Önöknél is megtartjuk egyedi megállapodás alapján, egyéni tematikával és beosztás szerint

Keressen meg bennünket

CONTROLL Oktatóközpont
1027 Csalogány utca. 23. V.em.
Tel: 201-6333/11. v. 13 mellék *Fax:* 201-7292

FÜGGELÉK

Függelék

Múlt, jelen, jövő	A
A CorelDRAW és a Windows 3.1	B
Alávágás	C
Szimbólumkönyvtár	D
CorelDRAW betűkészletek	E
Vonalvégződések	F

Bizonyára sokakat érdekel ennek az igazán jó programnak a fejlődése. Ezért gondoltuk, hogy a hivatalos verzióinformációk alapján összeállítunk egy kivonatot az eddig elkészült verziókból, valamint néhány szót ejtünk a Corelről, mint cégről.

1. A cég

A *Corel Systems Corporation* 1985-ben alakult Ottawában. Az alakítás célja bekapcsolódni a DTP programok fejlesztésébe és piacába. A szakértők akkortájt ugyanis nagyon hiányoltak és nagy jövőt jósoltak egy hamar megjelenő, könnyen kezelhető rajzprogramnak, s a jóslat abszolút bevált a CorelDRAW-t illetőleg. A CorelDRAW meghódította a piacot, külföldön és Magyarországon egyaránt. A siker természetesen a cégre is visszahatott, ma már több városban van kihelyezett képviseletük, de a központ továbbra is Ottawában van. Több szekcióra bontották a céget, hogy a különböző érdeklődésű fejlesztőik azzal foglalkozhassanak, amihez a legjobban értenek. így jött létre például a *Corel Software Group*, amely magáért a programért felelős, valamint a *Corel Multimedia Group*, amely a CorelDRAW CD verziójának útját egyengeti. Megszerveztek egy minden igényt kielégítő tanácsadó szolgálatot, amely egyrészt telefonon, másrészt egy BBS-en - modemmel elérhető számítógépes adatbázison - keresztül tartja a kapcsolatot a regisztrált felhasználókkal.

2. A múlt

A CorelDRAW *1989 januárjában* látta meg a napvilágot. Ez volt az 1.0-ás verzió, amelyet nem sokkal később, *1989 márciusában* követett az 1.01-es. Ez a verzió az első felhasználók reagálására született, és olyan egyszerű újításokat tartalmazott, mint

- backup állományok készítése,
- körök, téglalapok középpontból történő rajzolása,
- a ClipArt szimbólumkönyvtár kiterjesztése.

Azonban ez a verzió még rövidebb időt élt meg, mert már a következő hónapban, azaz *1989 áprilisában* piacon volt az 1.02-es. Ez annyiban volt csak több elődeinél, hogy beépítették az *Import/Export* funkciók közé az IBM PIF formátumot.

Az első nagy változást a CorelDRAW életében az 1.10-es verzió hozta. A dátum: *1989. július*. Ez volt az első olyan kiadás, amit nem csak angolul, de németül és franciául is elkészítettek. Ezenkívül még rengeteg újítást tartalmazott.

- Sok új betűkészlettel lett gazdagabb a program és a felhasználó. Most már 102 különböző betűkészletet tartalmazott a program, mintegy 35 betűcsaládból. Ugyanakkor a programhoz megjelent egy *Typeface Reference Chart* is, amely az összes karakterkészletet tartalmazta.

- A legnagyobb újítás talán a WFN BOSS program volt, amely nem mint a CorelDRAW főprogram része, hanem egy külön Windows applikációként mutatkozott be. Nemcsak a konvertálható formátumok sokaságában járt elöl, de elsőként ebben a programban alkalmazták azt az új HELP rendszert, amit aztán a későbbiekben az összes Corel programba beépítettek.

- Maga a CorelDRAW a clipboard támogatással bővült.

- Tovább növelték a ClipArt könyvtárat, méghozzá külső művészek bevonásával.

- Az *Import/Export* formátumok közé bekerült a CGM. Az Export formátumok még tovább bővültek az SCODL-lel.

Az 1.10-es olyan jól sikerült, hogy az új verzió kiadásáig jó félévet kellett várni. *1990 februárjában* került piacra a CorelDRAW 1.11, melynek fő újításai az *Import* és az *Export* formátumok kibővítésében rejlettek. A CorelDRAW egyre több és több programmal volt képes együttműködni, és ez kiemelte a hasonló programok közül. Ebben a verzióban került be a *Import/Export* formátumok közé a DXF, a GEM, valamint a WordPerfect 5.0 és a VideoShow, de ezek csak mint *Export* formátumok.

Pár hónap múlva azonban újabb nagy változás történt a CorelDRAW életében, ugyanis *1990 májusában* megjelent az 1.20-es verzió. Nem csak új funkciókkal bővült a program, de egy újabb applikációt kaptak a kezükbe a felhasználók, a CorelTRACE-t. A másik nagy előrelépés pedig a Windows-kompatibilitás volt, ugyanis ez volt az első olyan verzió, amely mind a 2.1-es, mind a 3.0-ás Windows alatt képes volt működni. A bővítések a következők voltak.

- Mint már említettük, először ebben a verzióban jelent meg a CorelTRACE. Ez a Windows applikáció egy hasonló bitmap-vektor konvertálást valósított meg, mint a CorelDRAW *AutoTrace* funkciója, csak annál sokkal többet tudott. Ezzel természetesen együtt járt az, hogy a CorelDRAW-ba bekerült egy CorelTRACE *Import* formátum.

- Tovább bővültek az *Import/Export* formátumok. Újdonság volt a HPGL és a MAC PICT, amely mind az *Import*, mind az *Export* formátumokat bővítette. Szintén ebben a verzióban került be az exportformátumok közé az Adobe Illustrator AI formátum.

Biztosan állíthatjuk, hogy ekkor már előkészülőben volt a nagy meglepetés. Egy akkora változás, amelyre eddig nem volt példa a CorelDRAW történetében. De eljött *1990 novembere*, és megjelent a **CorelDRAW 2.0**. Tulajdonképpen egy új programot kapott a kezébe a felhasználó, ami mindazt tudta, mint régebbi testvérei, csak annál sokkal, de sokkal többet! Ez a verzió már csak a 3.0-ás Windows alatt futott.

Maguk a menük, és azon belül az egyes funkciók is sokat változtak, sokkal bővültek.

- A *File* menüben továbbfejlesztették az *Open*, a *Save/Save As*, az *Export*, az *Import* és a *Page Setup* funkciókat. Óriási változáson ment keresztül a *Print* funkció is.

- Ugyancsak a *File* menüben újdonság volt a *Print Merge* funkció, amely szövegállományok és CorelDRAW grafikus állományok együttes felhasználását engedte meg, például nyomtatás céljából.

- A *Transform* menüben továbbfejlesztették mind a *Move*, mind a *Rotate/Skew* funkciót, továbbá a *Clear Transformation* eljárást.

- Egy teljesen új menü is bekerült a programba, ez pedig az *Effects* menü volt. Találhattunk itt körvonal- és perspektívaszerkesztést, olyan nagyszerű eljárást, mint a *Blend*, amely bármely két objektum közötti transzformációra volt képes tetszőleges lépésben, valamint az *Extrude* eljárást, amely egy 3D effektust hozott létre a kijelölt objektumon.

- Az *Arrange* menübe bekerült egy *Back One* és egy *Forward One* utasítás, valamint továbbfejlesztették az *Align* funkciót.

- A *Display* menü funkciói is sokat fejlődtek. Bővült a pontrács (*Grid*) és a segédvonal (*Guidelines*) eljárás. Felkerült a képernyőre a színpaletta, amit ebből a menüből lehetett ki-, bekapcsolni (*On-Screen Color Palette*). A CorelDRAW képessé vált arra, hogy az egész képernyőn megjelenítse a grafikát (*Full Screen Preview*), valamint tovább fejlődött az eddigi *Preview* funkció is. Bekerült a programba egy képfrissítő eljárás is (*Refresh Wire Screen*).

- A *Special* menü sem maradt ki az újítások alól. Olyan új funkciók kerültek be vagy lettek továbbfejlesztve mint az *Extract/Merge Back*, a *Create Pattern* vagy a *Create Arrow*. A *Preferences* teljesen megváltozott. Elmaradtak viszont a makrók, amiket a CorelDRAW többet nem támogatott. Ezek külön funkciókként bekerültek a programba.

- A szerszámok funkciói, hatásai is bővültek. Ennek felsorolása kitenne egy külön fejezetet!

- Megváltozott, kibővült a státusmező a képernyő tetején.

- Szintén megváltozott a vonalzó (*Ruler*) is.

- Ebben a verzióban jelent meg a CORELDRW.INI. Mostantól fogva már nem a WIN.INI-ben tárolta a CorelDRAW a beállításait.

- A szimbólumkönyvtár is nagyban megváltozott, több mint 3000 szimbólum került be az új verzióba. Ugyanez vonatkozik a betűkészletekre is! Ettől a verziótól kezdve a felhasználó saját maga szerkeszthette szimbólumait vagy karaktereit a *WFN Export* funkció segítségével.

- Természetesen nem maradt ki a változásból a ClipArt könyvtár sem. Több mint 750 kép, több mint 9 Megabyte-nyi helyen!!! Megjelent a MOSAIC segédprogram, amely ezt a hatalmas tömegű ábrát hivatott egyszerűen kezelni.

- Továbbfejlesztették a másik két segédprogramot, a CorelTRACE-t és a WFN BOSS-t.

- S végül, de abszolút nem utolsósorban egy új megjelenést adtak az egész programcsomagnak. Egy eredeti CorelDRAW doboz nem véletlenül olyan vastag és nehéz! Minden eddig létező dokumentációt felfrissítettek. Mellékeltek egy 60 perces videokazettát, valamint 4 új füzettel bővítették az eddig is vaskos dokumentációt!

Az összes létező CorelDRAW verzió közül ez élt legtovább. A programnak hatalmas sikere volt, annak ellenére, hogy nagyon sokan mindenfajta leírás nélkül nemigen tudták kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. A jogtiszta példány ára pedig a csillagos eget súrolta (Magyarországon!), s ezt a luxust kevesen engedhették meg maguknak.

3. A jelen

A 2.01-es verzió majdnem egy évre rá, *1991 augusztusában* jelent meg, és sok újdonságot a régihez képest nem hozott. Inkább a bejelentett hibákra koncentráltak a fejlesztők.

- Bekerült a programba egy olyan funkció, amellyel lehetővé vált a felhasználó által definiált paletták elmentése, visszatöltése.

- Újdonság volt az is, hogy egy képobjektum másolása vagy mozgatása során a jobb egérgomb vagy a "+" jel megnyomására az objektum eredeti változata a helyén maradt.

- Kibővítették a DXF *Import/Export* funkciót.

- Sok új környezeti változó került a CORELDRW.INI-be.

- Végül az installálás már nem DOS-ból, hanem Windows-ból történt.

A CorelDRAW fejlődése ezután sem állt meg. A 2.01-es verzióból is nagyon sok látta meg a napvilágot. Ezek nem kaptak új verziószámot, hanem egy betűjellel utaltak arra, hogy ez egy javított kiadás. Például a Magyarországon kapható verzió 2.01L-es volt. A Corel Technical Support BBS-en viszont folyamatosan jelentek meg a CorelTRACE, a WFN BOSS és a MOSAIC új verziói. Természetesen ehhez csak a regisztrált Corel felhasználók juthattak hozzá.

4. A jövő

1992 májusában a Corel sajtótájékoztatót rendezett Budapesten, amelyen bejelentette a 3.0-ás verziót. Az angol kiadást nyárra ígérték. A különleges oka a sajtótájékoztatónak azonban az volt, hogy a Corel tervei szerint a 3.0-ás verzió lesz az első, amely - várhatóan ősszel - magyar nyelven is meg fog jelenni!!! A könyv írásának idején ezek még csak tervek, de lehet, hogy mire az olvasó a kezébe veszi ezt a könyvet, addigra már valóság. A legfontosabb újításokról a nyolcadik fejezetben írunk.

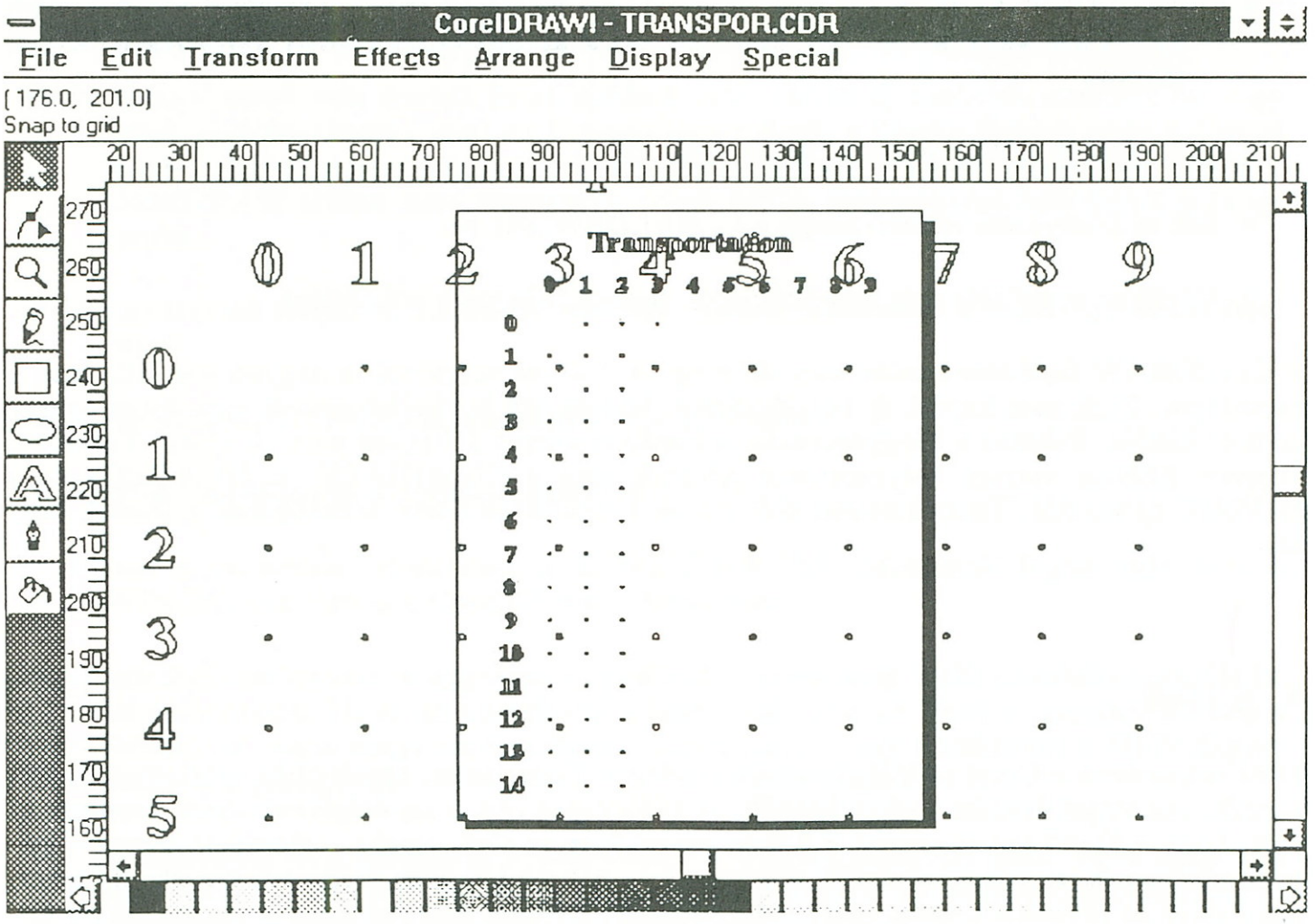
Ebben a fejezetben azokról az problémákról, összeférhetetlenségekről lesz szó, amelyek akkor merülhetnek fel, ha a CorelDRAW 2.01L-t a Windows új, 3.1-es verziója alatt használjuk. Az itt leírtak a Corel cég 1992. áprilisi hivatalos hibalistája alapulnak.

Az első és legfontosabb tudnivaló, hogy az új Windows alatt csak a 2.01-es verziót lehet használni, a 2.0-ás nem működik! Ezután lássuk a hibákat!

1. A megszakítható rajzolás (*Interruptible Display*) opció bekapcsolása mellett a képernyő-scrollozás teljesen megőrülhet! Ha a scroll nyilakra klikkelünk, majd elengedjük a gombot, a Corel tovább folyatatja a kép mozgatását mindaddig, amíg el nem ér az egyik szélére, vagy újra nem nyomjuk meg az egér egyik gombját.

2. A WFN BOSS 2.01S verziójával konvertált Type 1 betűkészletetek nem töltődnek le a PostScript nyomtatókba, ha a konverzió a 3.1-es Windows alatt történt. A WFN BOSS új verziója, a 2.01T már nem tartalmazza ezt a hibát.

3. Ha a nagyító szerszámmal a képernyő valamelyik részét felnagyítjuk, előfordulhat, hogy a régi (a nem nagyított) ábra is ottmarad a képen. Az ebből keletkező nagy kuszaságot a *Refresh Wireframe* funkcióval szüntethetjük meg (B-1. ábra).



B-1. ábra

4. Nem lehet a clipboardon keresztül képeket átvenni a *Paintbrush* programból.

5. A MOSAIC összeakadhat a különböző grafikuskártyák vezérlőivel. Ez különösen igaz az SVGA vezérlőkre.

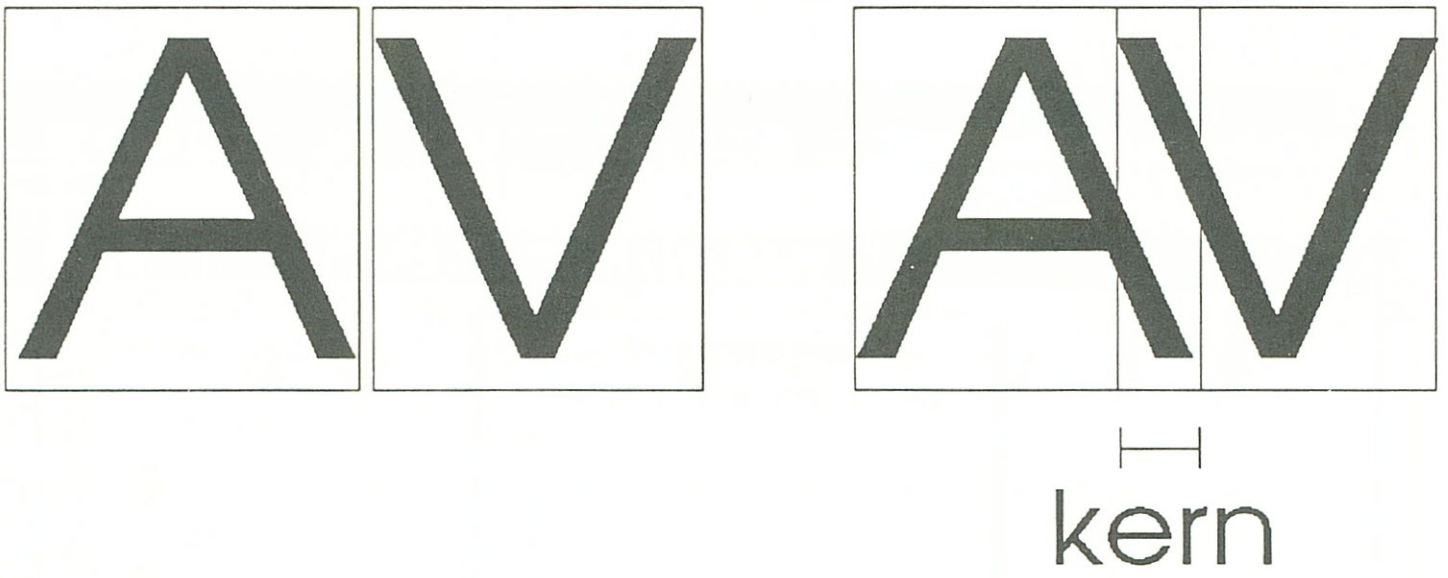
6. Ha elindítjuk a MOSAIC-ot, majd anélkül, hogy kilépnénk belőle, elindítjuk a CorelDRAW-t is, akkor a *Save* funkció hatására előjön a MOSAIC. Ha most kiadjuk a *Close* parancsot, akkor is csak a háttérbe megy vissza, igazából nem kapcsolódik ki. Csak a *Task List*-en keresztül tudjuk véglegesen kikapcsolni. A MOSAIC 1.10K verziója már nem tartalmazza ezt a hibát.

7. A Windows 3.1-hez szállított PostScript meghajtó komoly gondokat okoz a CorelDRAW-nak, de még jó néhány más Windows alatt futó programnak is! A hibakezelő például nagyon ritkán ad információt a CorelDRAW által generált állományokról. Ez azt jelenti, hogy a túlságosan összetett rajzoknál nem küld hibaüzenetet! Ezt az új 3.51-es úgy PSCRIPT.DRV-ben sem javították ki!

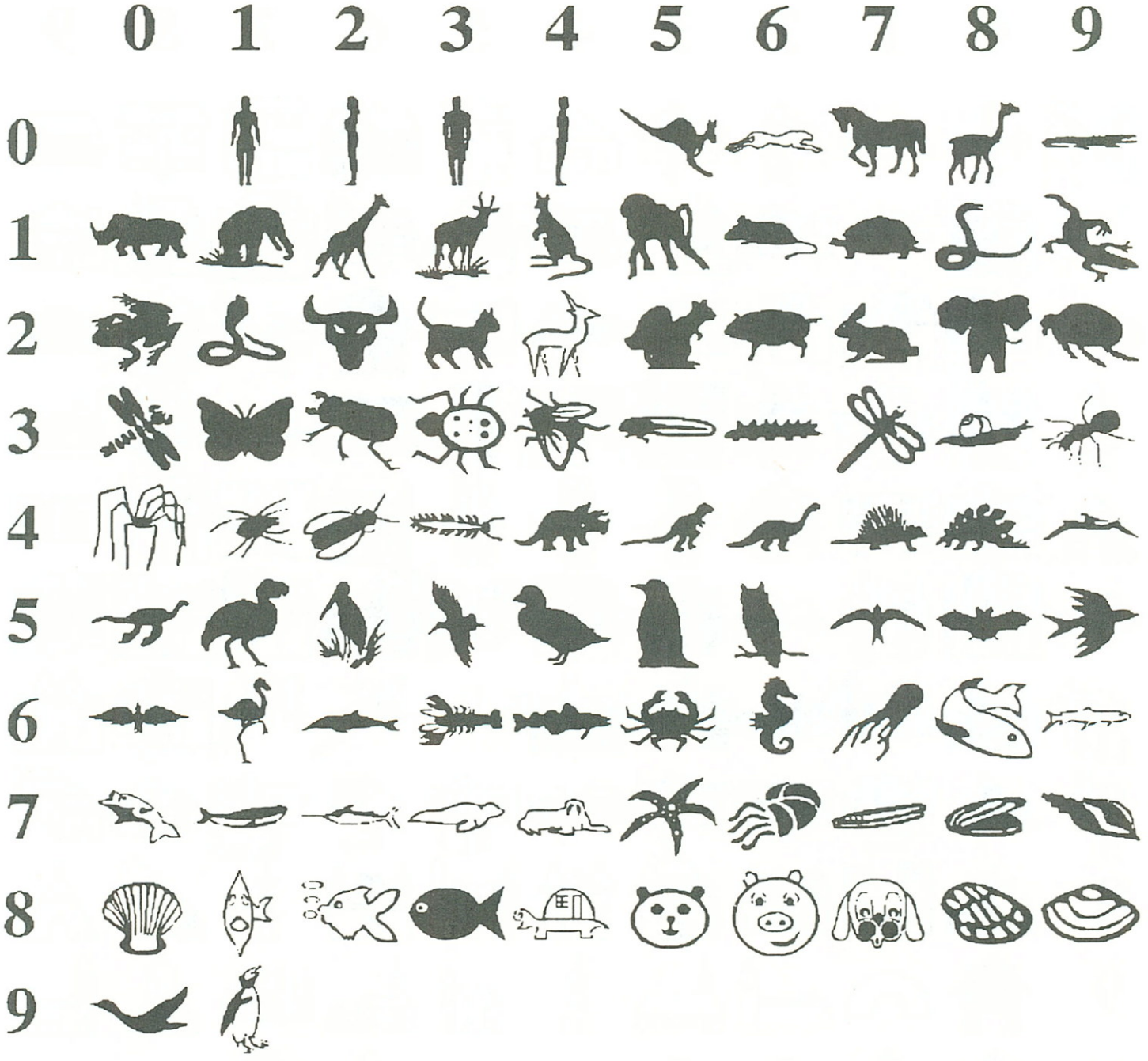
Alávágás (kerning, egalizálás)

Ha a szöveg egyes betűit önálló egységnek tekintenénk és a kirajzolásukkor csak egyszerűen egymás mellé rajzolánk őket, akkor hasonló eredményt kapnánk, mintha a szöveget egy írógépen gépeltük volna; az egyes betűk ugyanolyan szélesek lennének. Szerencsére ez a CorelDRAW-ban nem így történik. A WFN állományokban ugyanis az egyes karakterek szélességét is tárolja a program. Így például az "I" nem ugyanolyan széles, mint az "M". Ezt nevezzük proporcionális írásnak.

De ez sem lenne teljesen kielégítő, hiszen ha egy "A" és egy "V" betűt egymás mellé írunk, akkor is zavaróan nagy lesz a két betű közötti távolság. Ezért a betűk alakja és szélessége mellett még azt is tárolni kell a WFN állományokban, hogy ha két adott betű egymás mellé kerül, akkor a másodikat mennyivel kell balra csúsztatni. Ezt nevezzük *KERNING*-nek vagy magyarul alávágásnak.

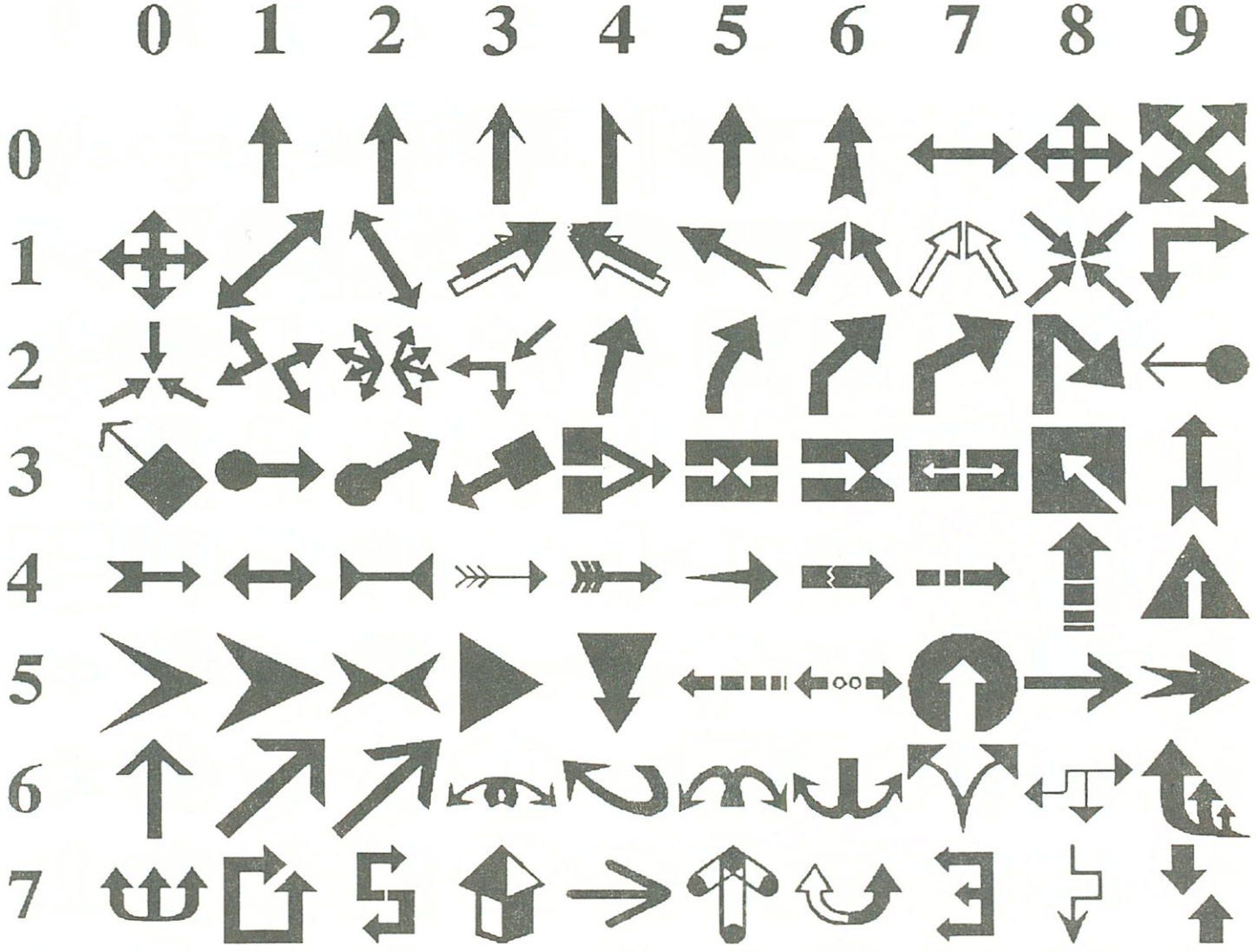


Animals

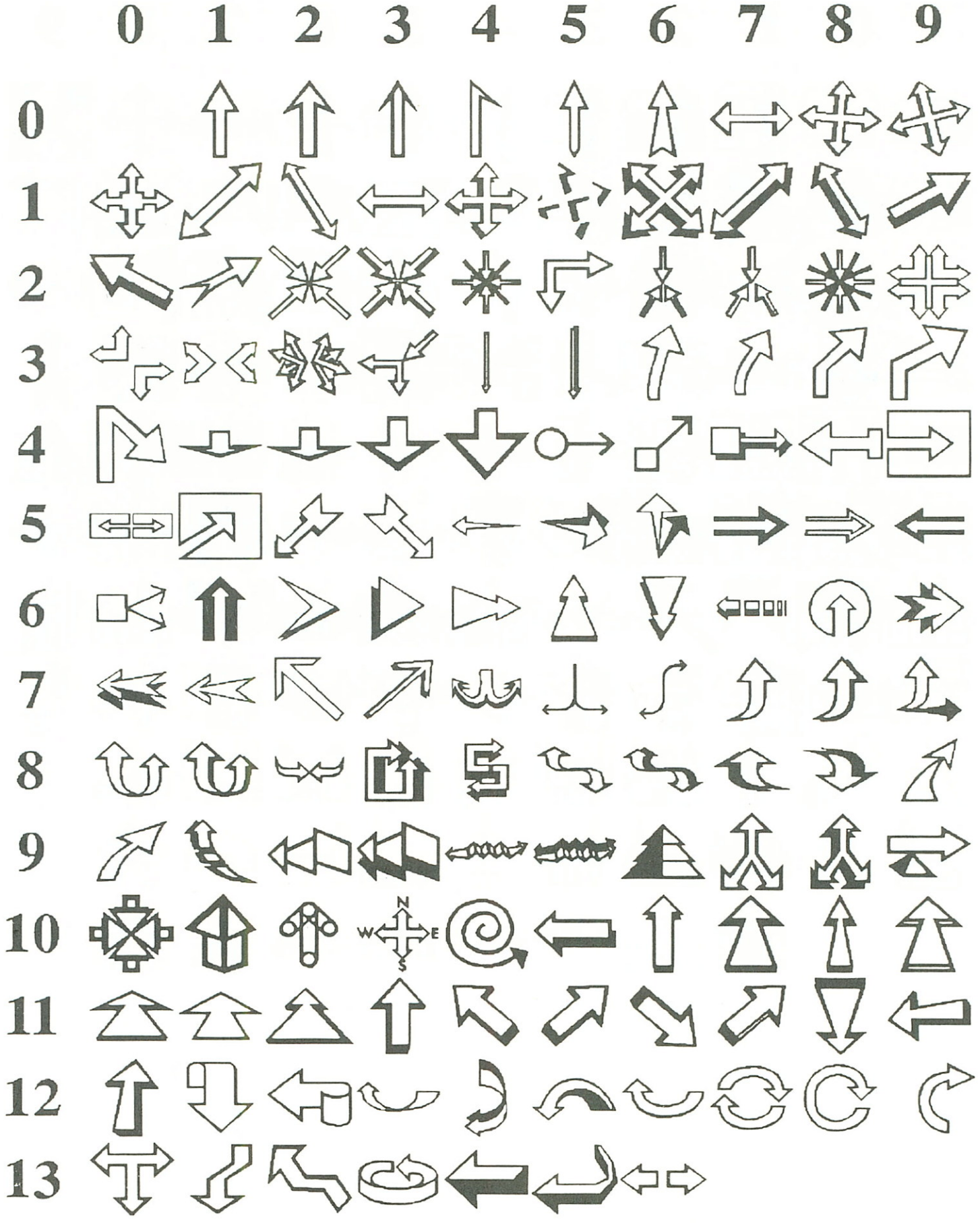


Architecture

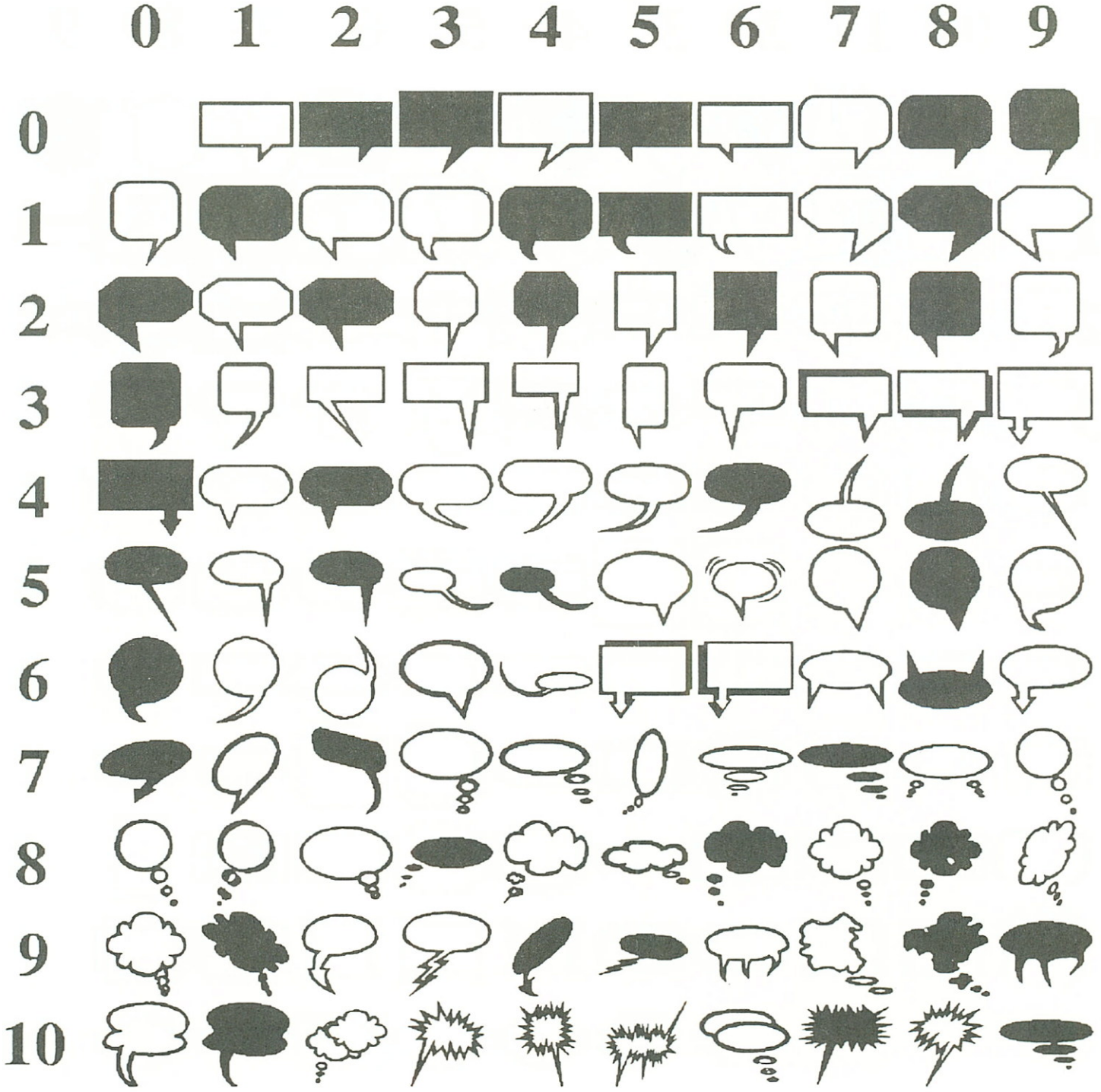
Arrows-Filled



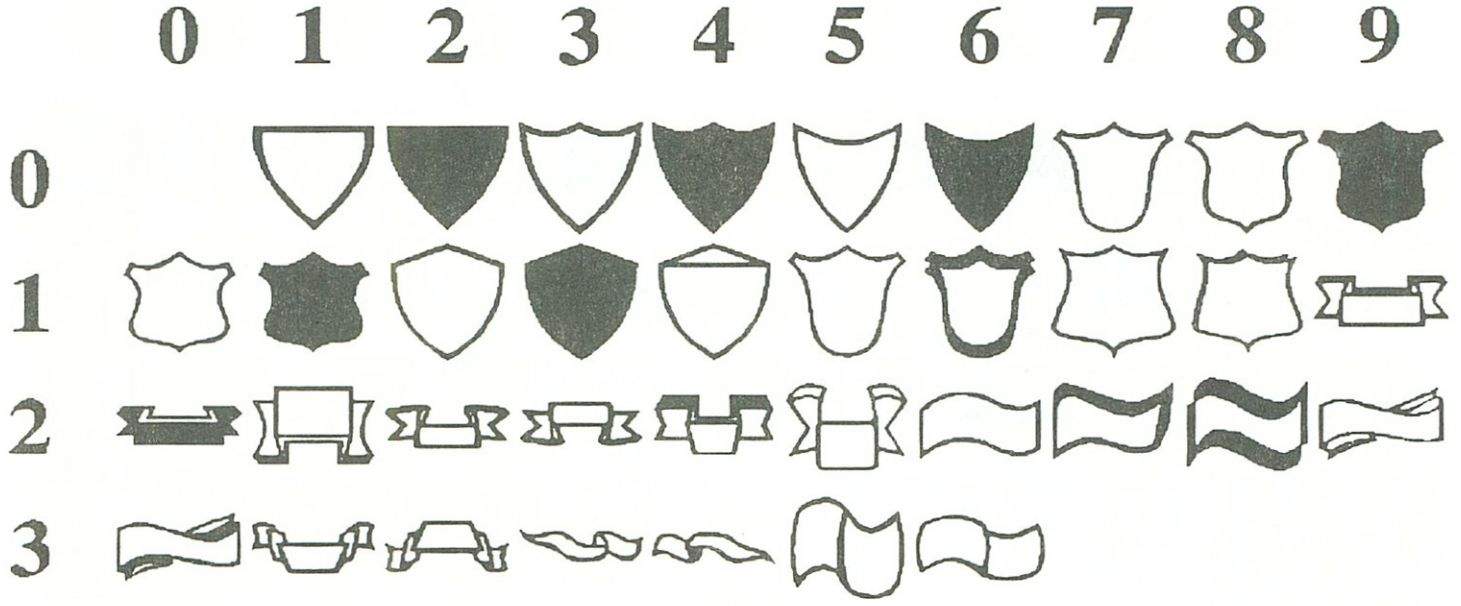
Arrows-Outlined



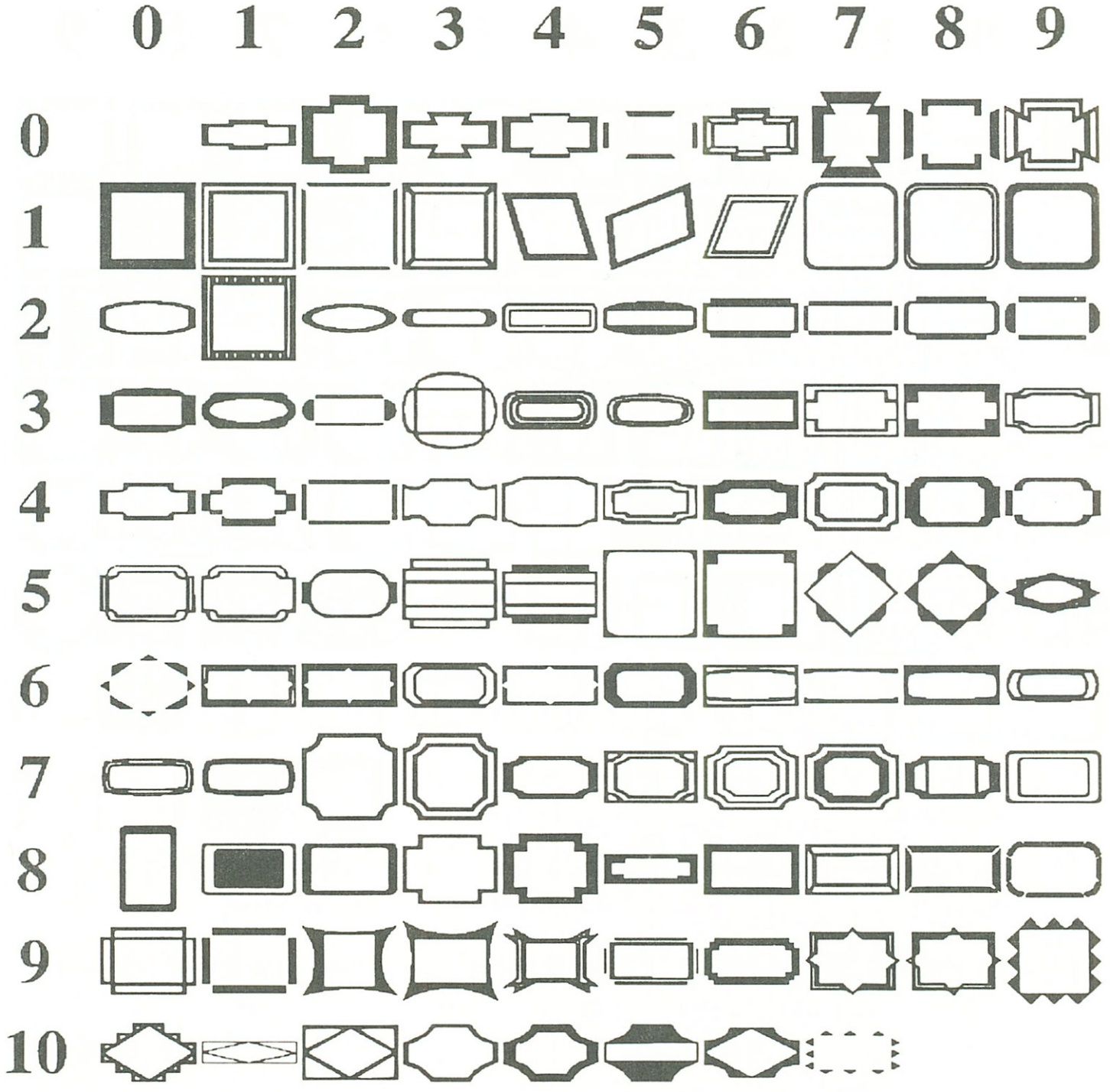
Balloons



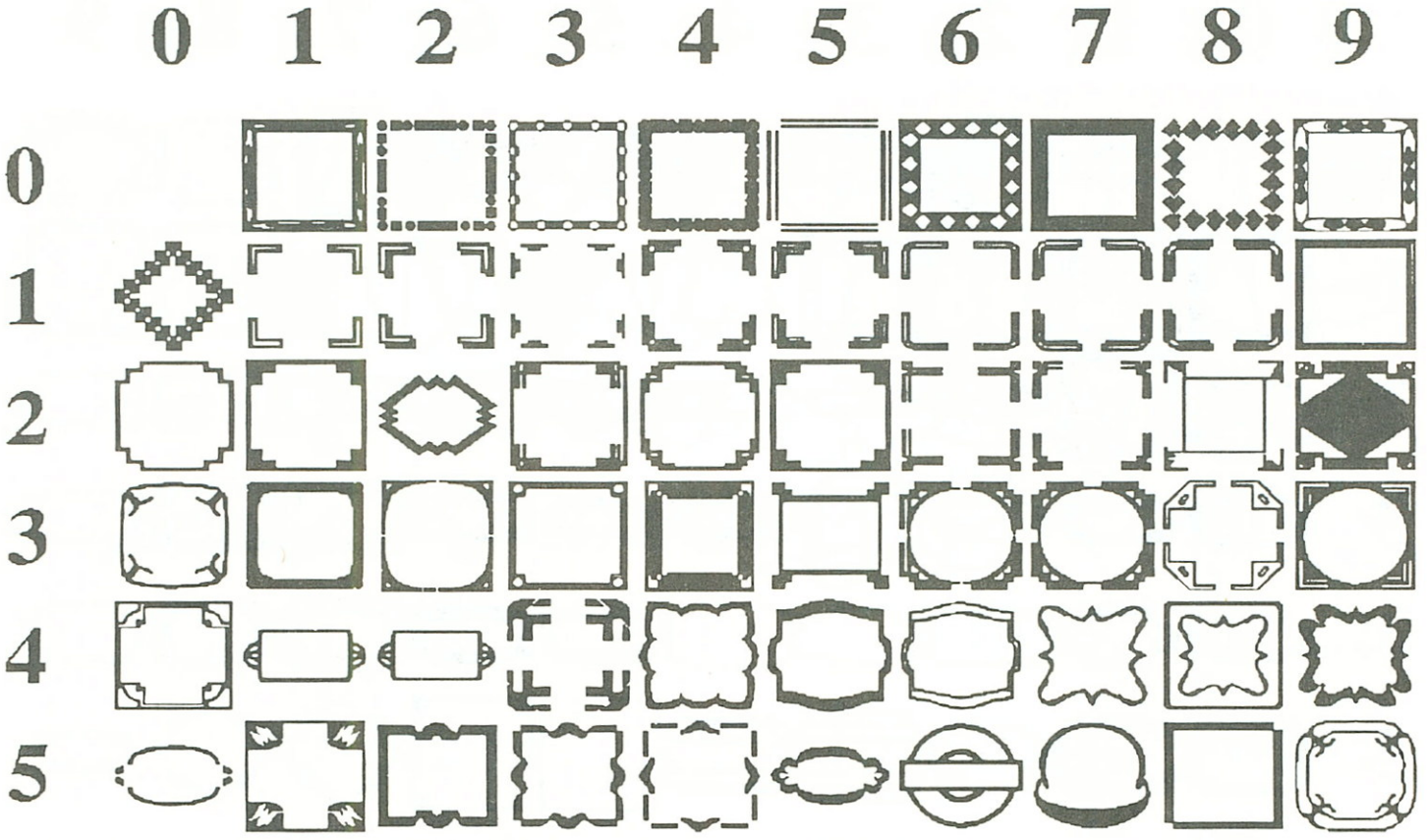
Banners & Awards



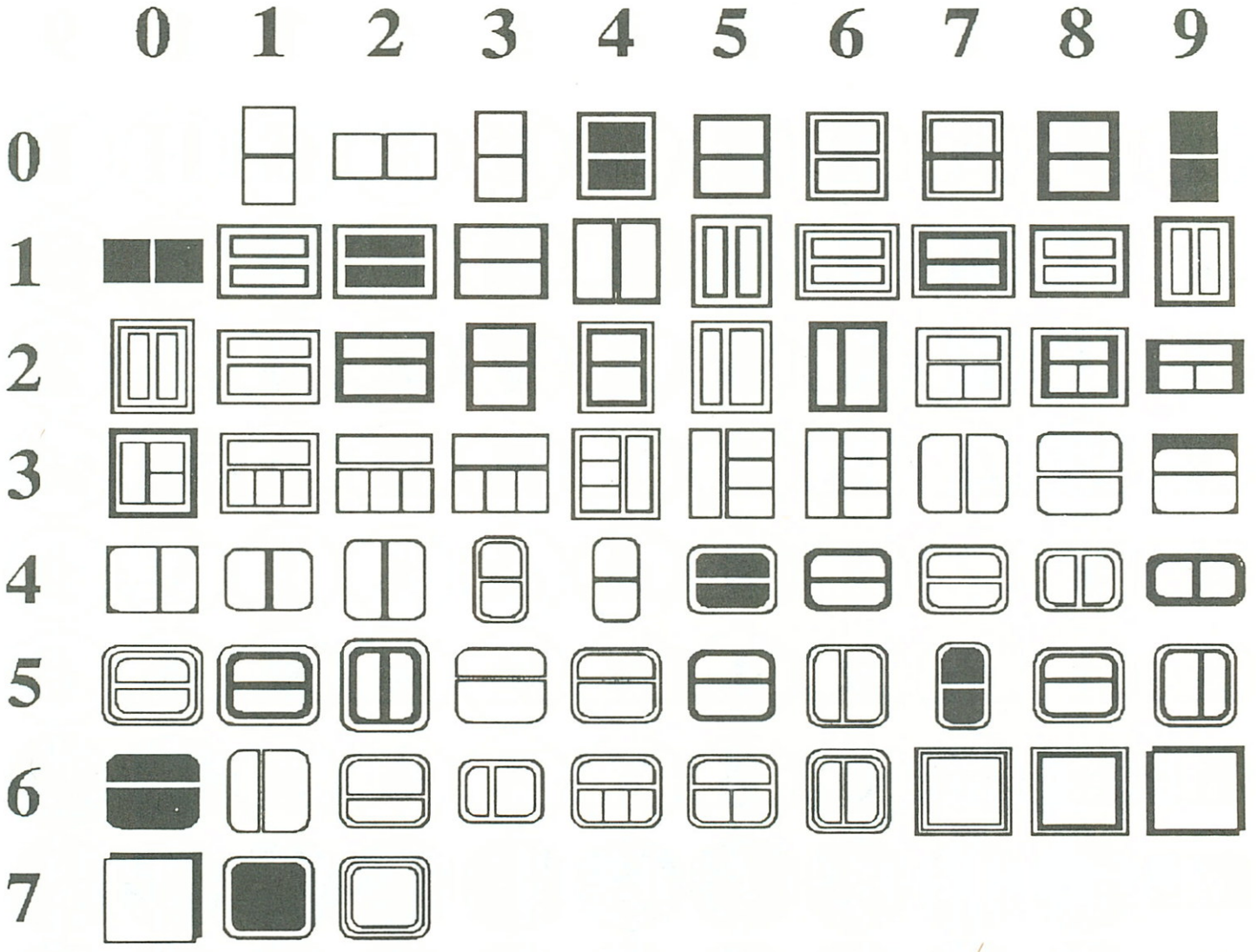
Borders



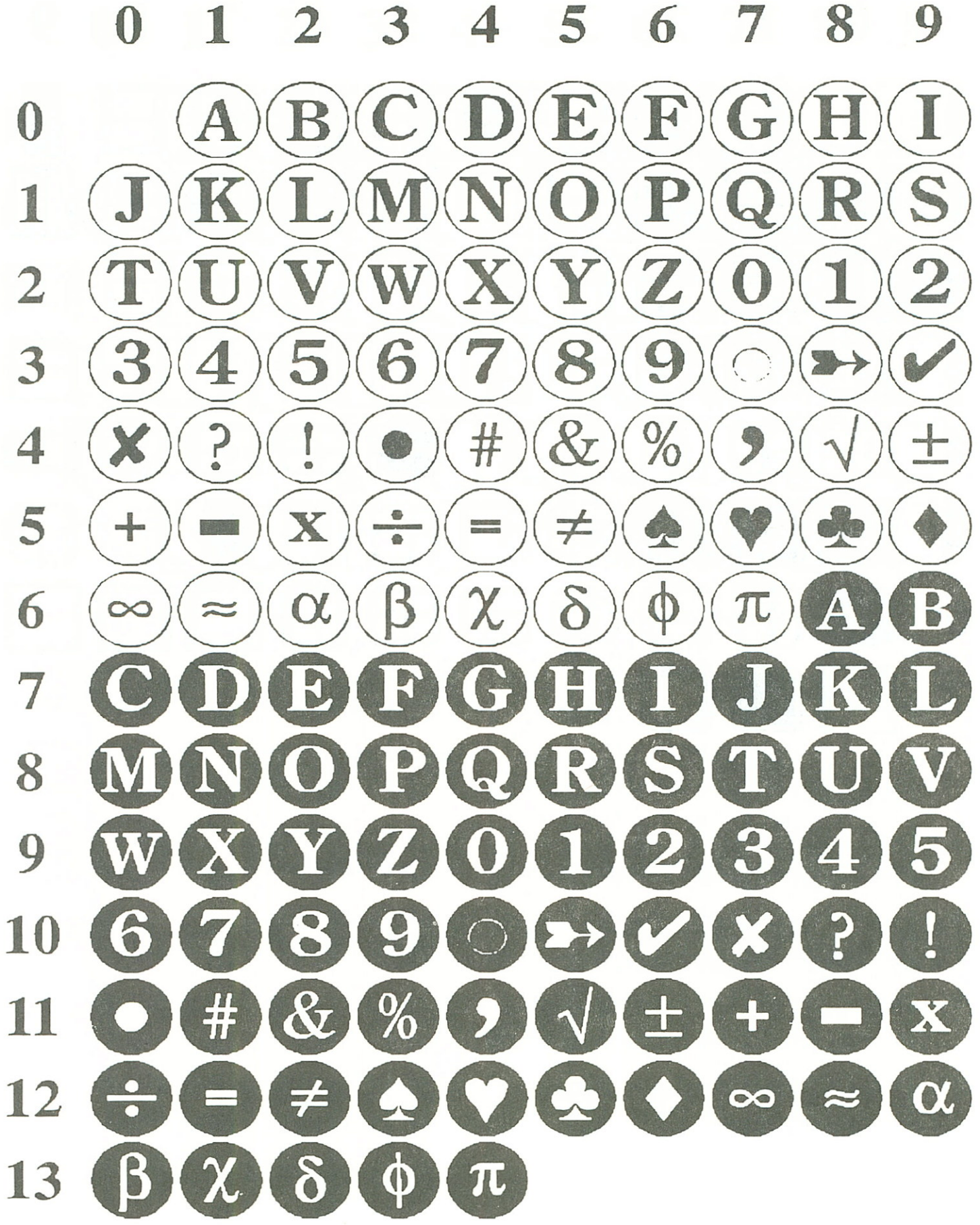
Borders-Ornamental



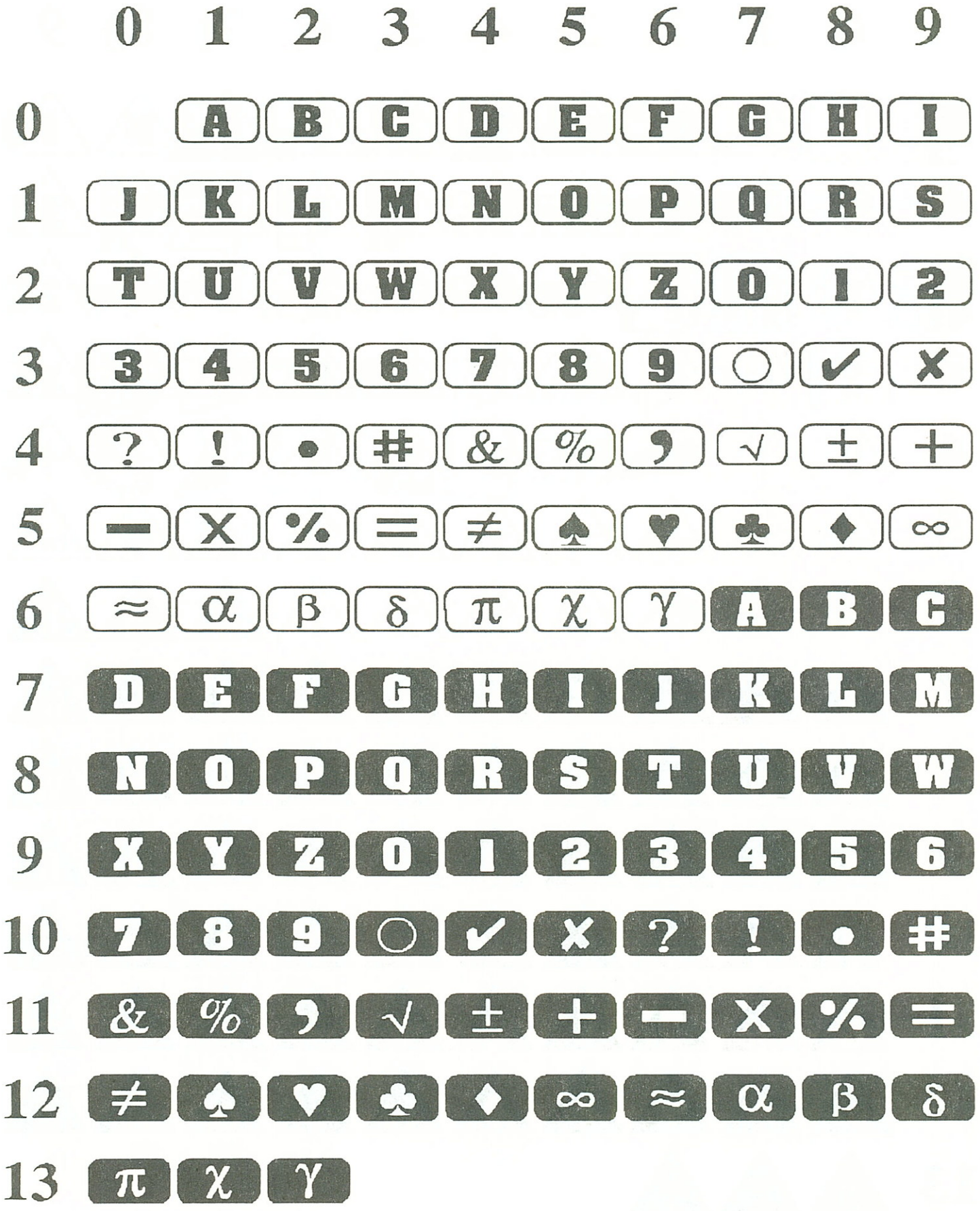
Boxes



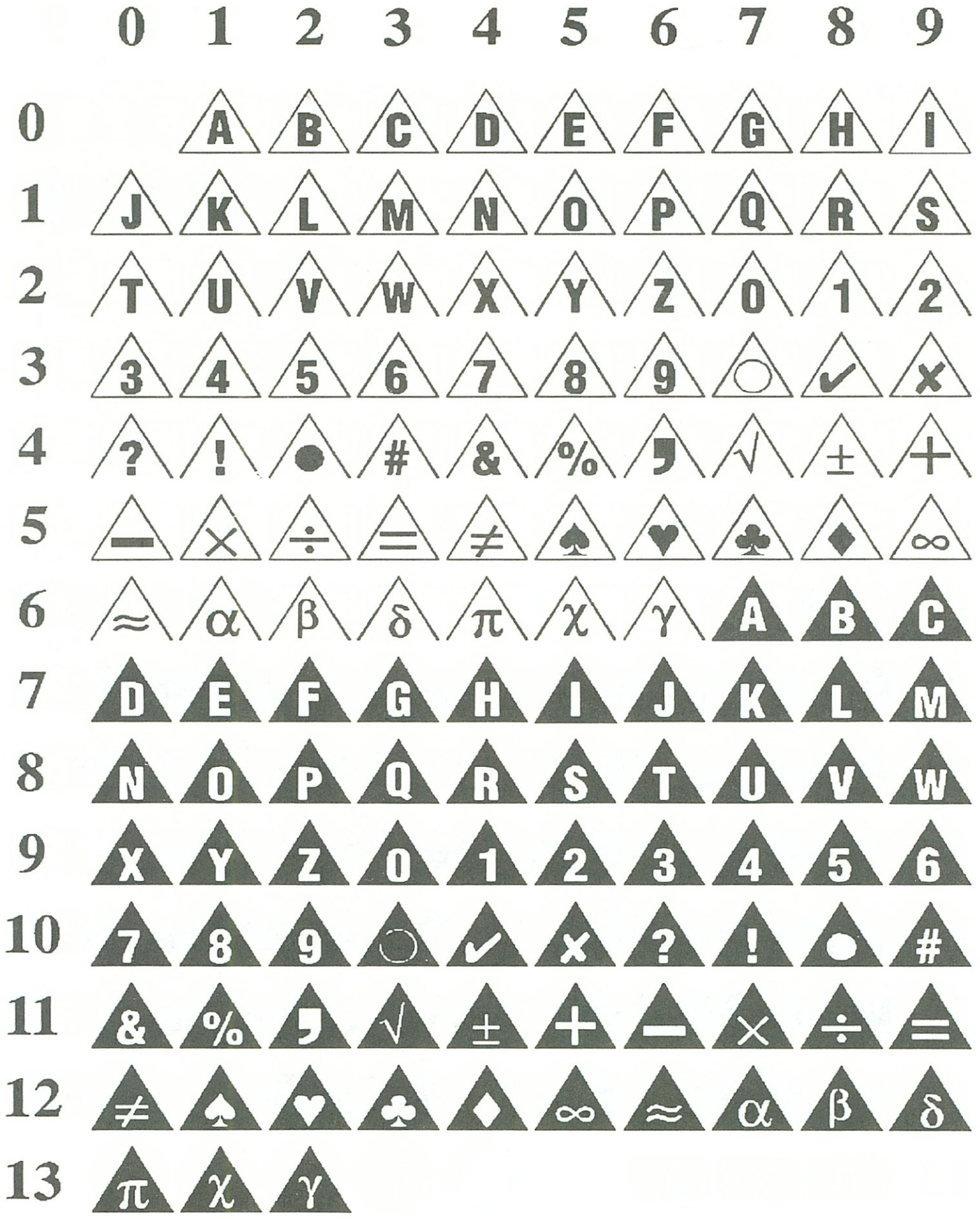
Bullets-Circles



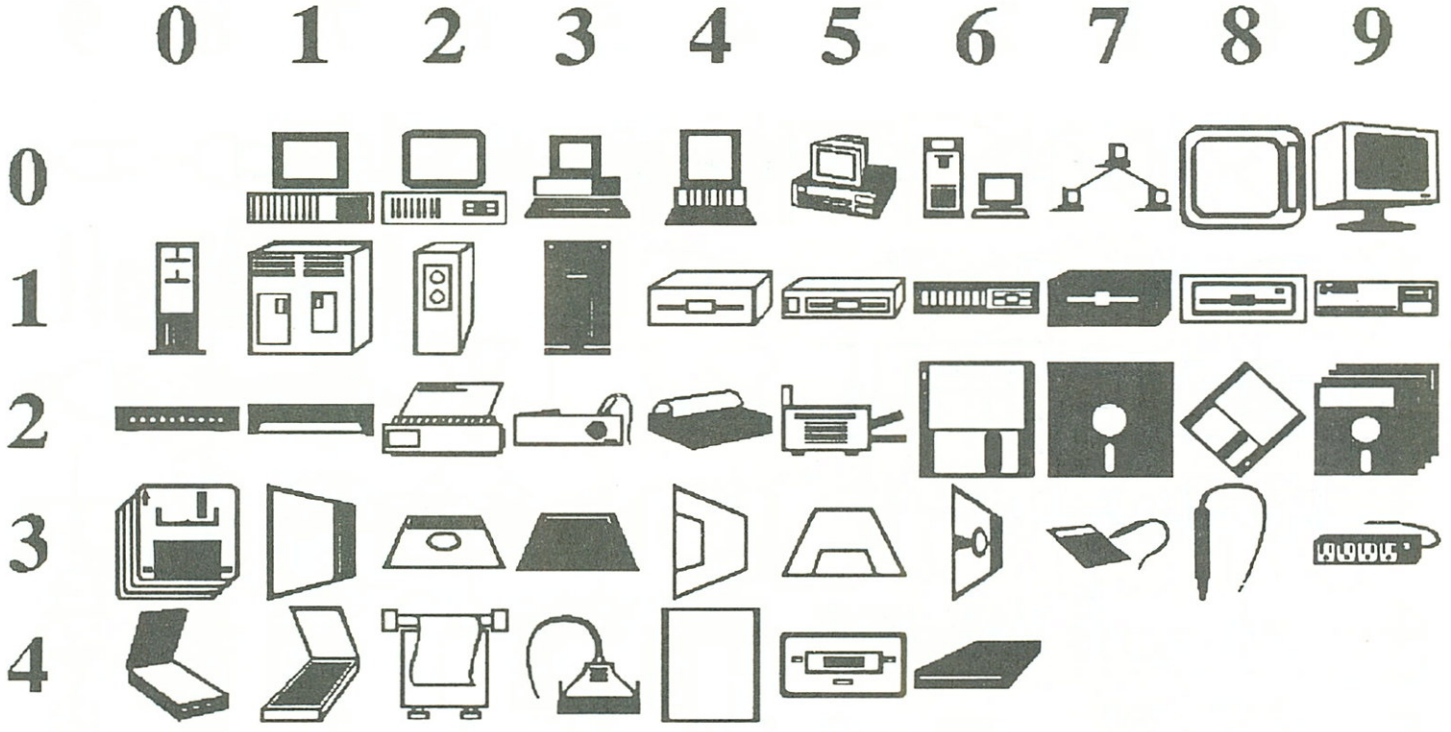
Bullets-Rectangles



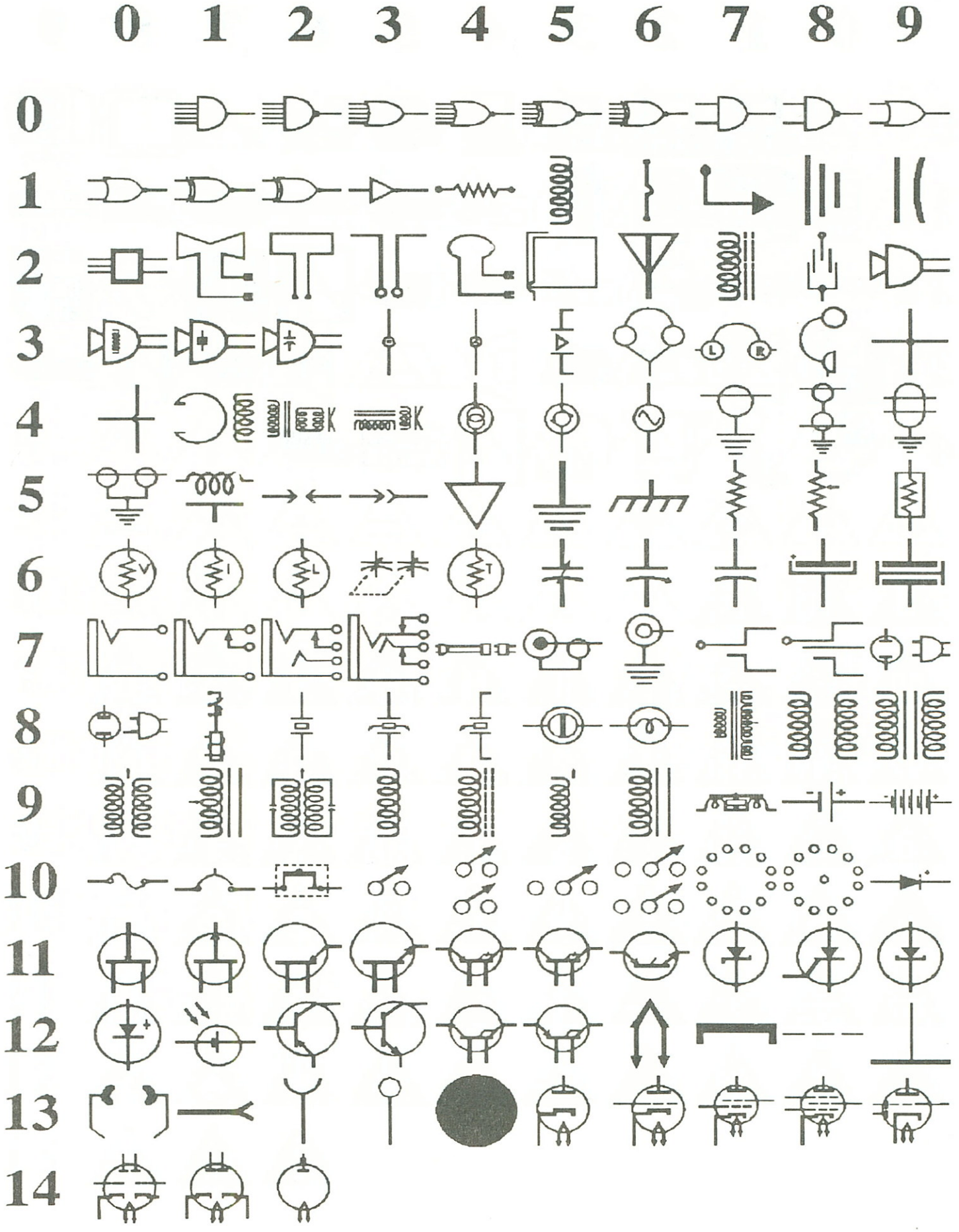
Bullets-Triangles



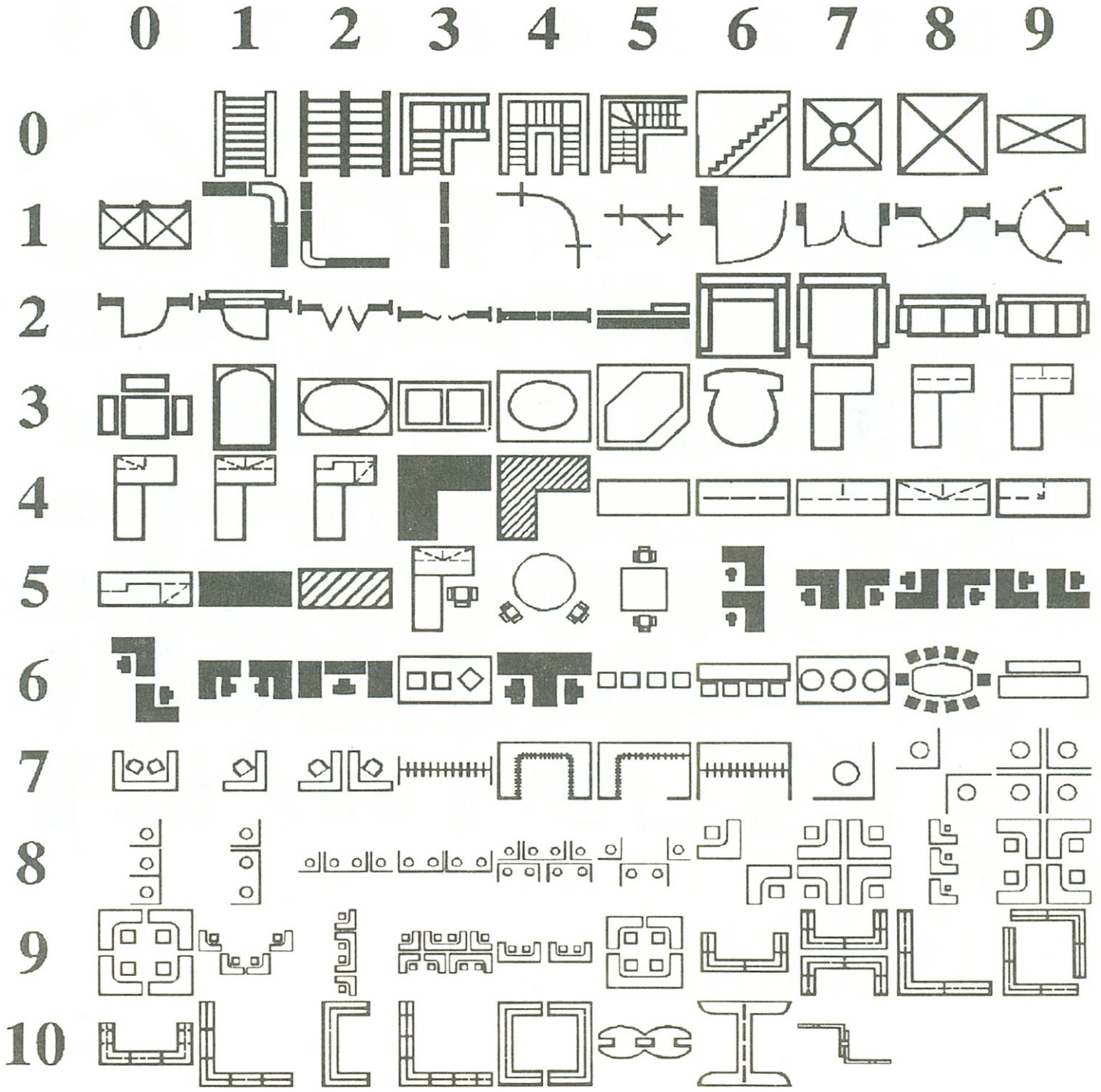
Computers



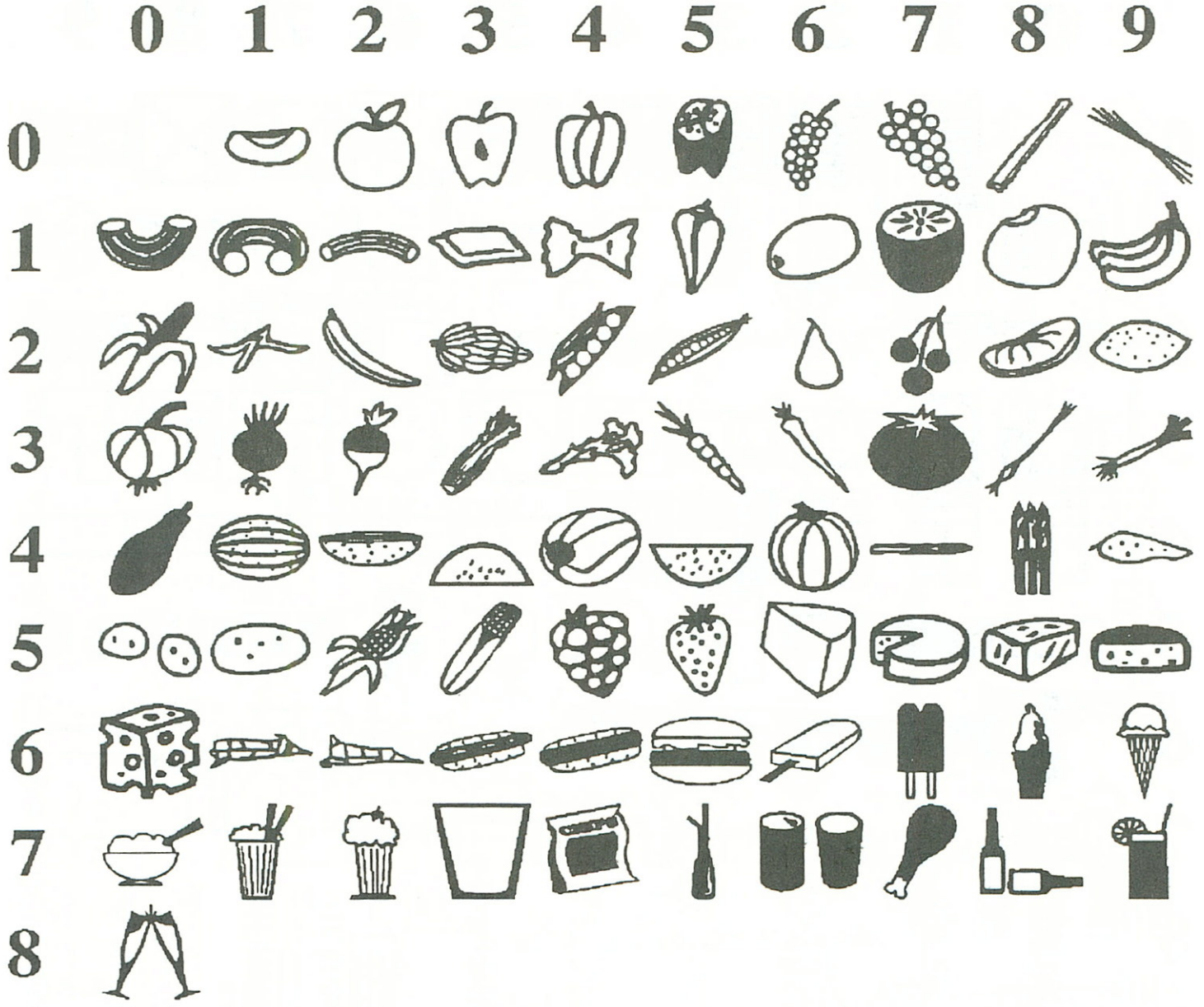
Electronics



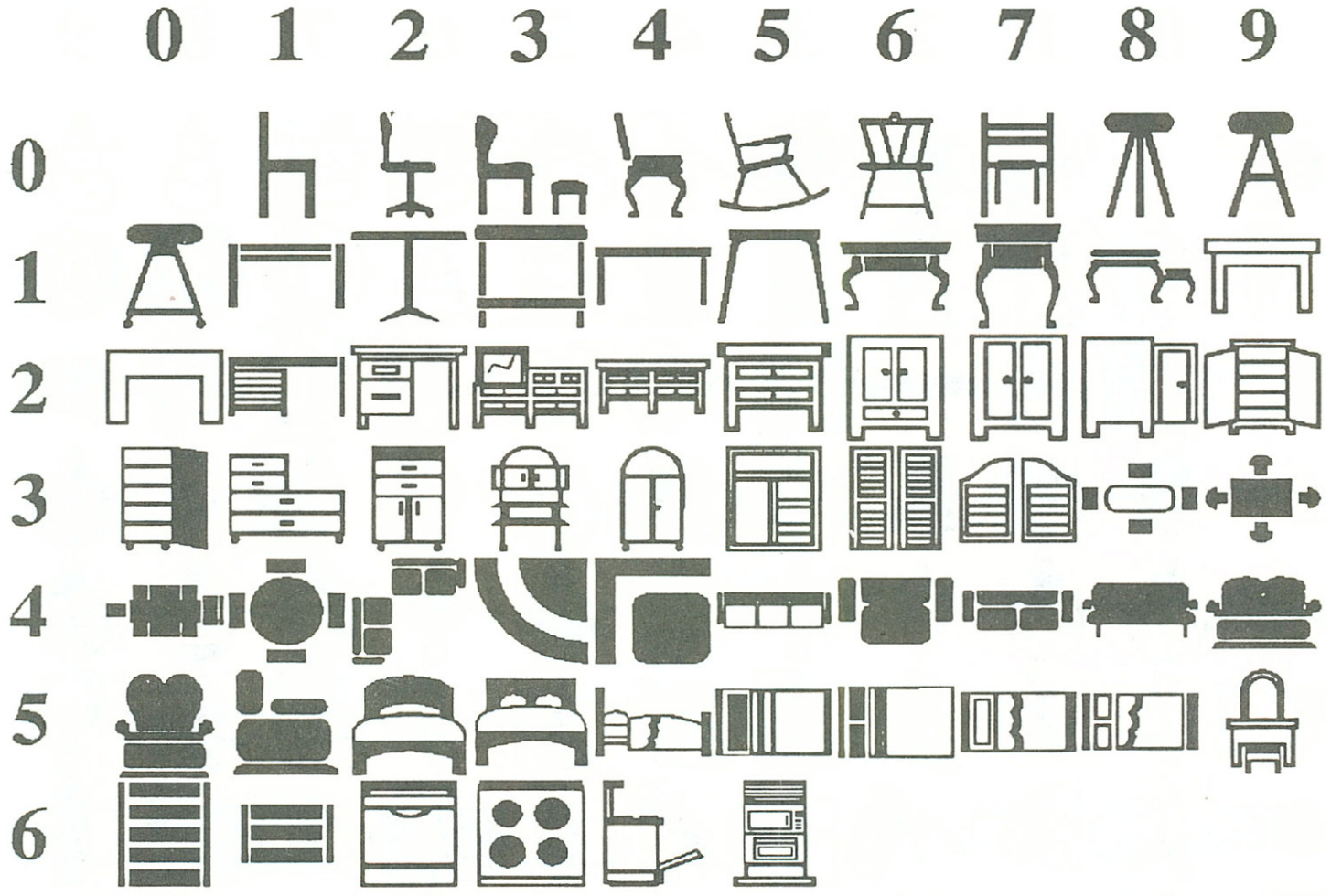
Floorplans



Food

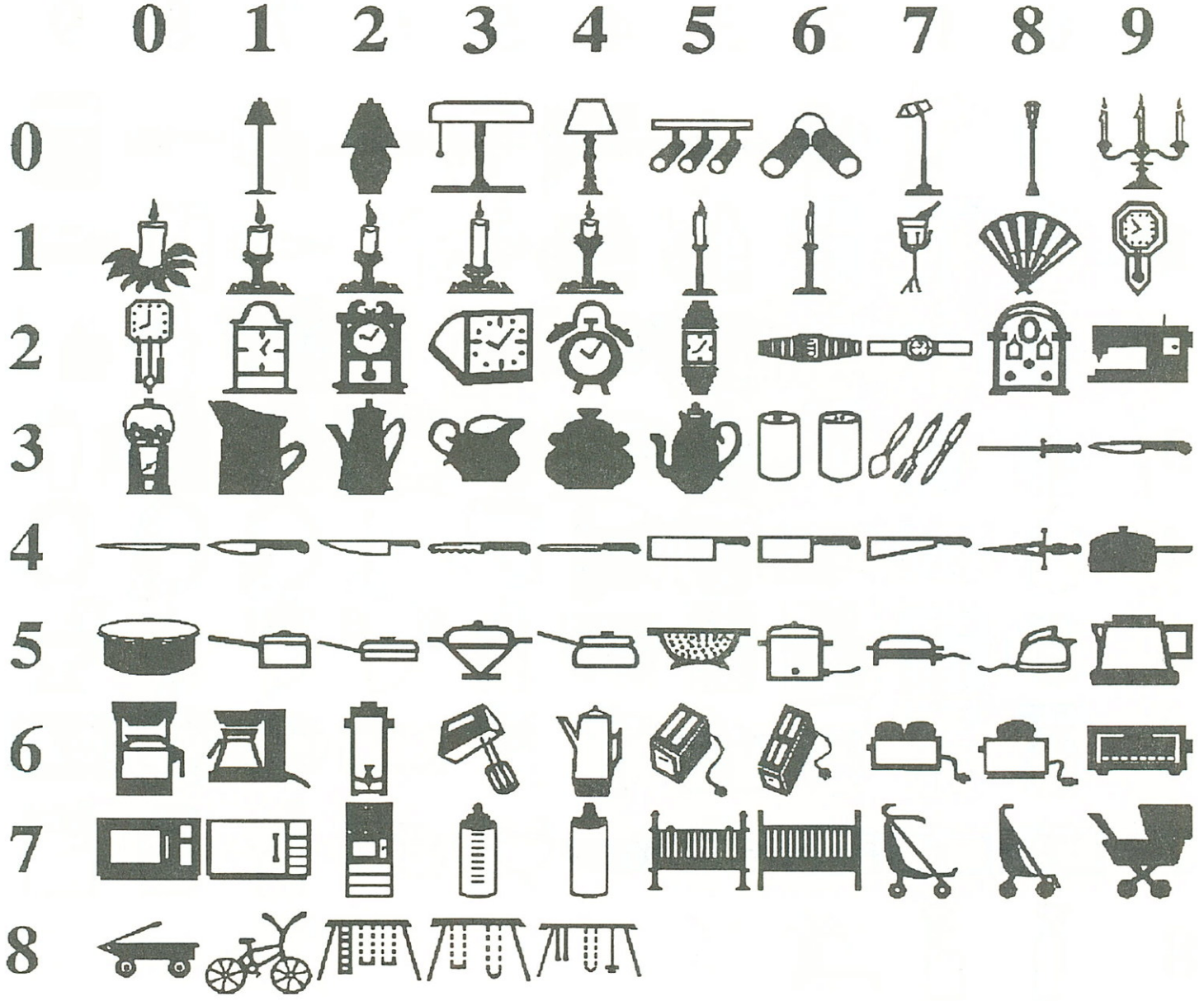


Furniture

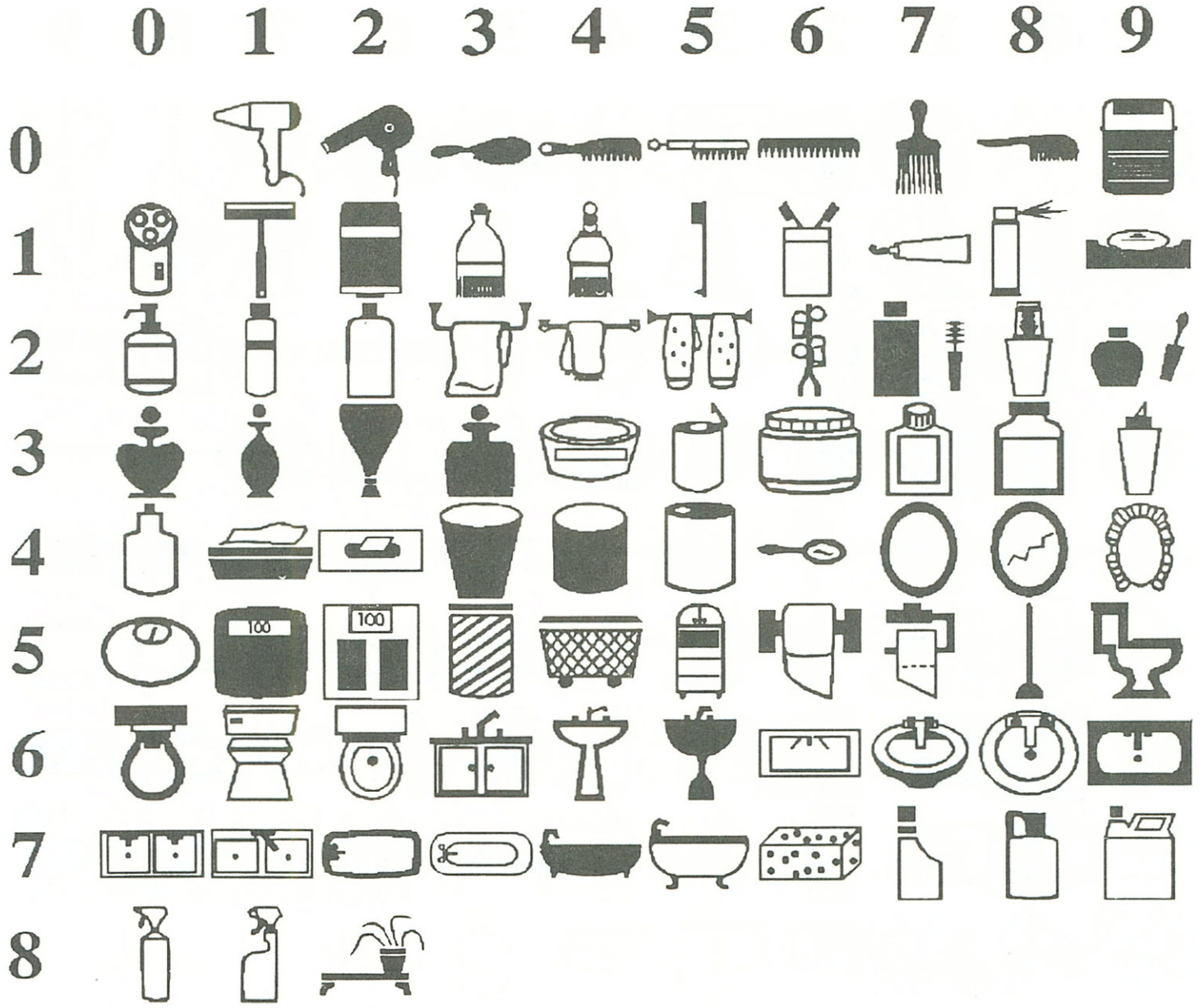


Holidays

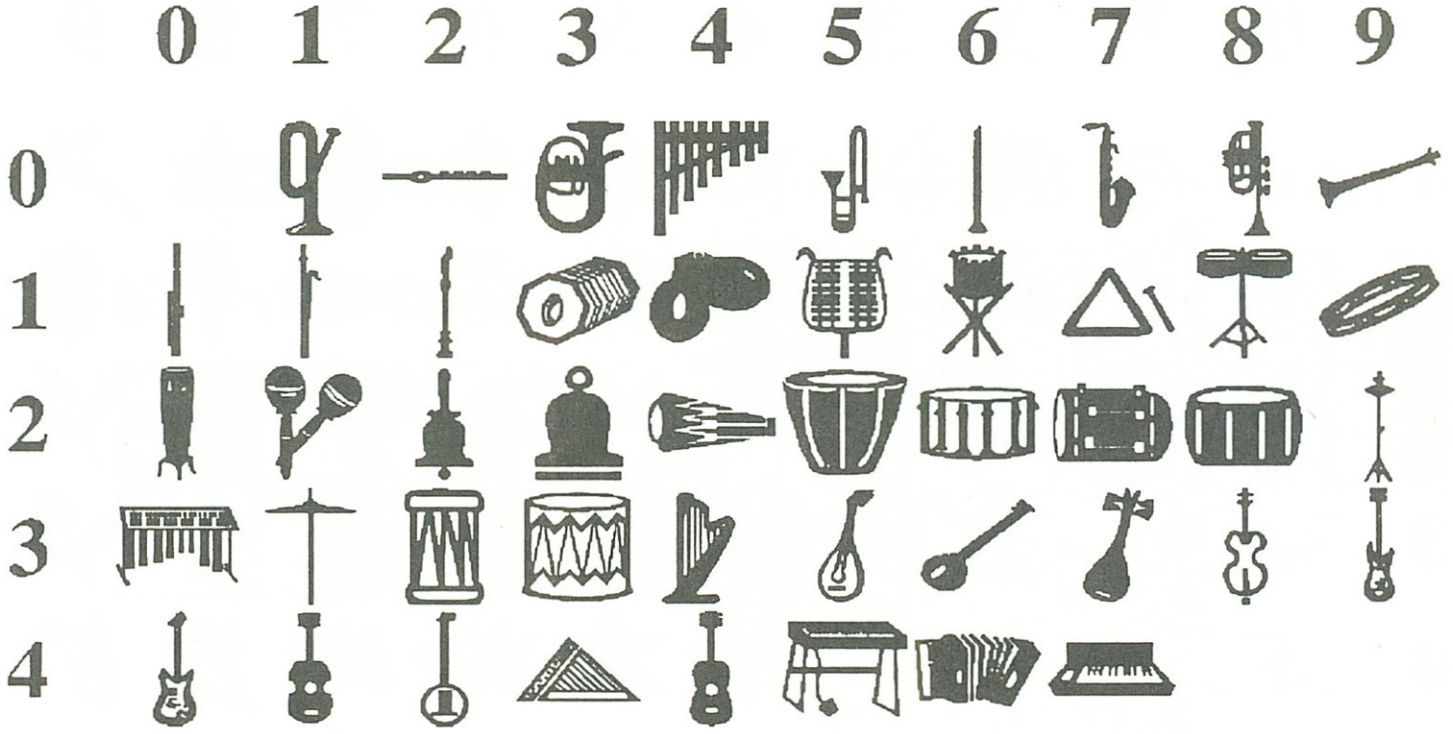
Household Items



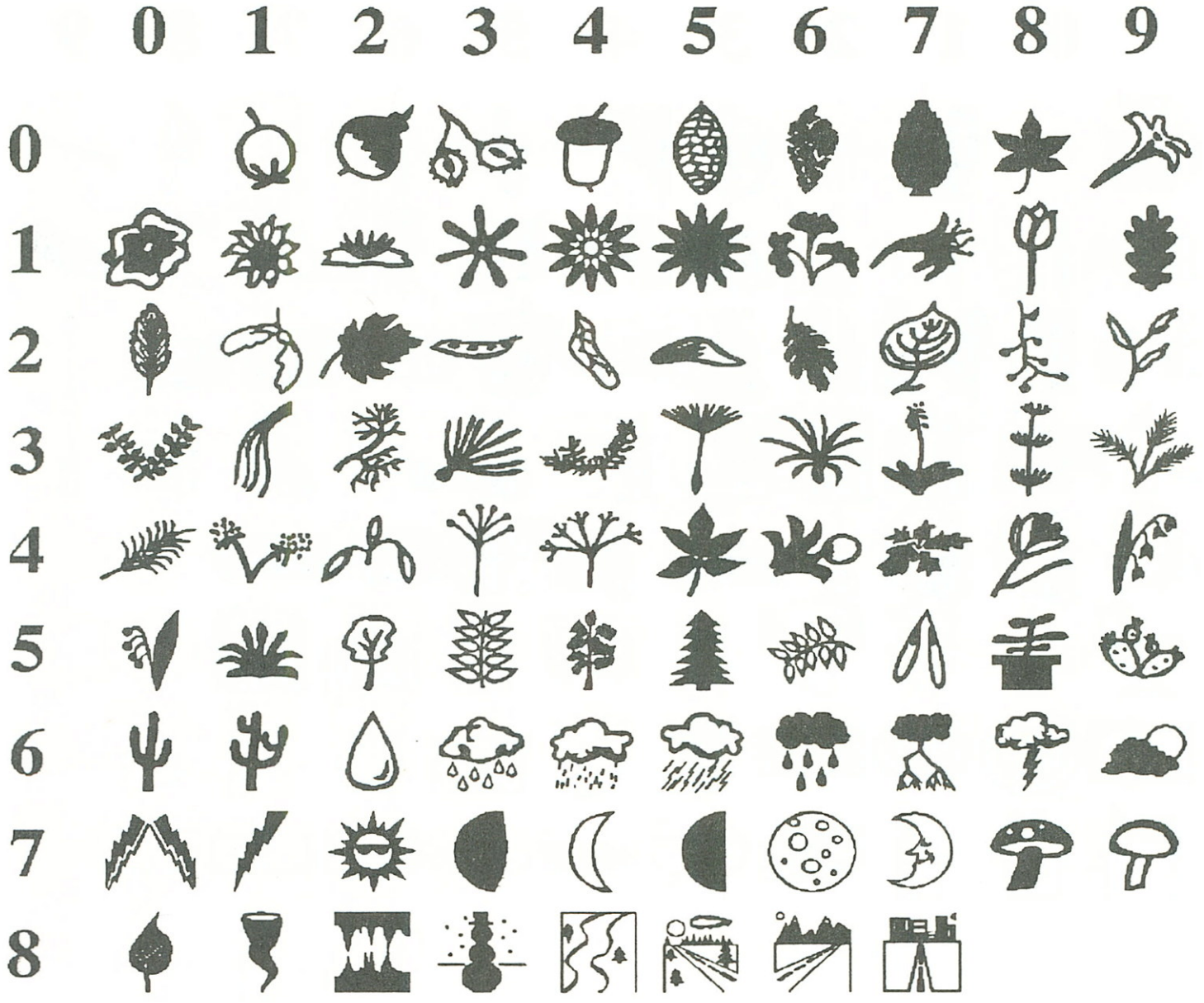
Hygiene



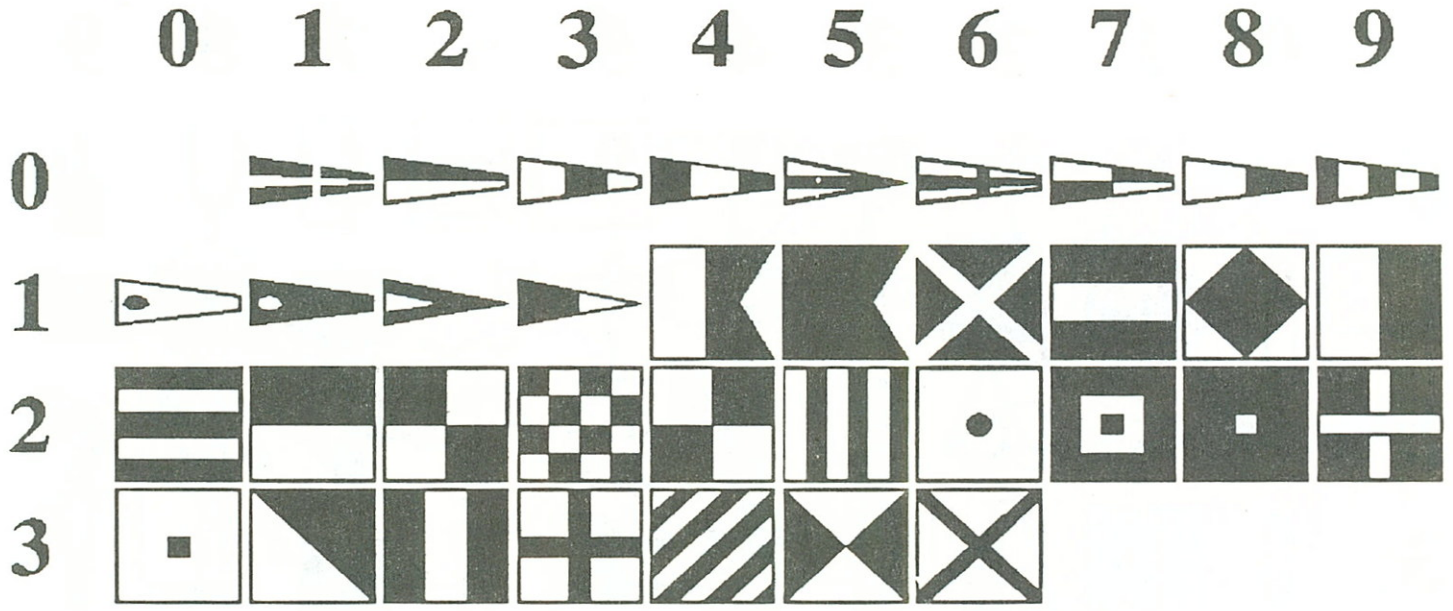
Musical Instruments



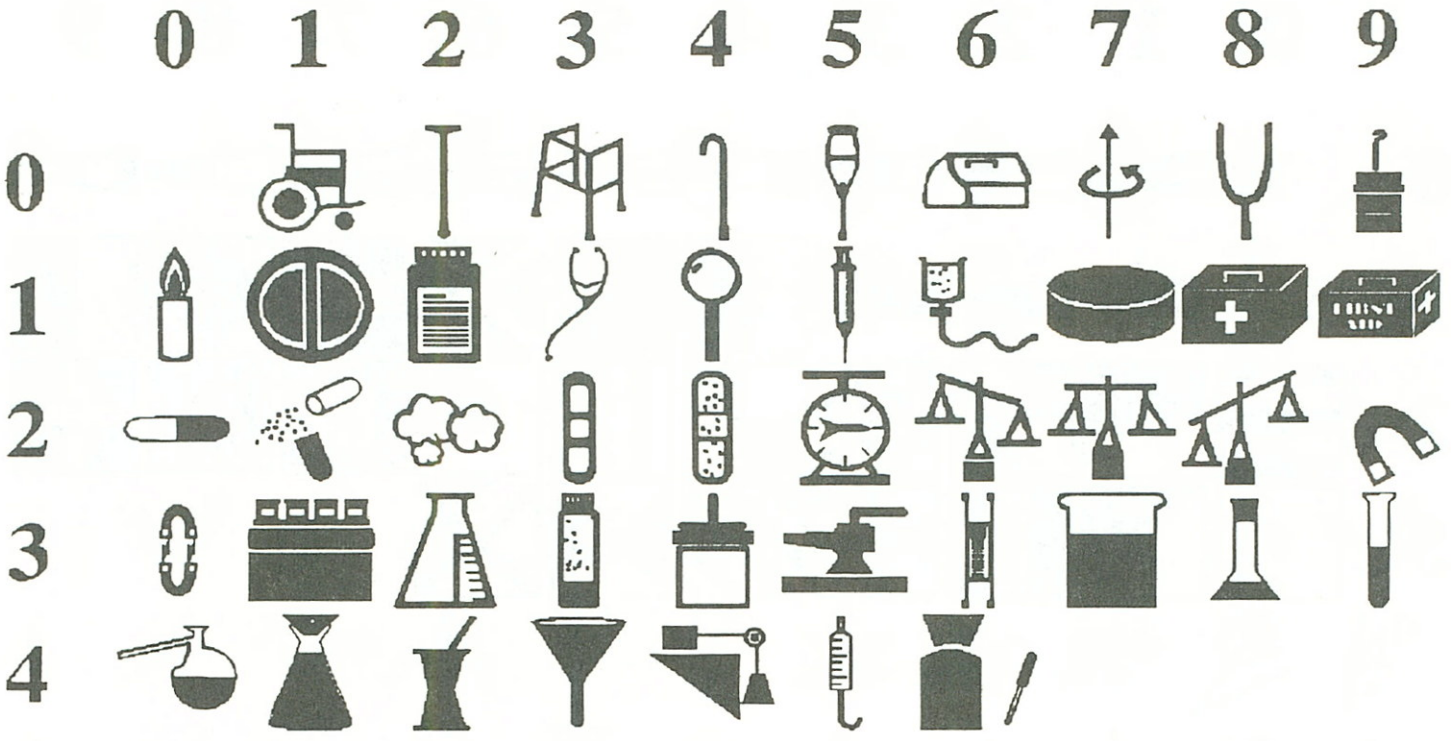
Nature



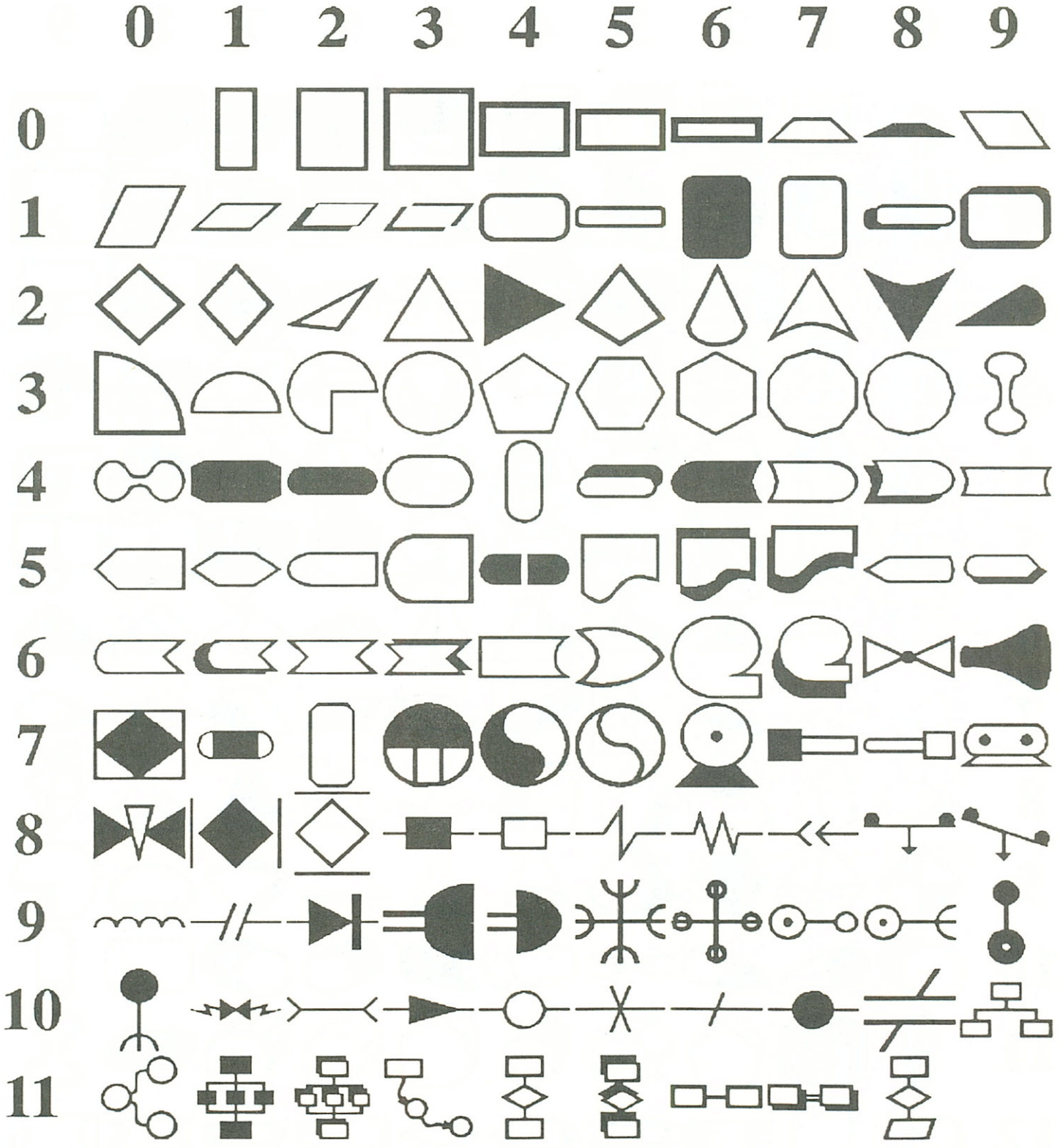
Nautical Flags



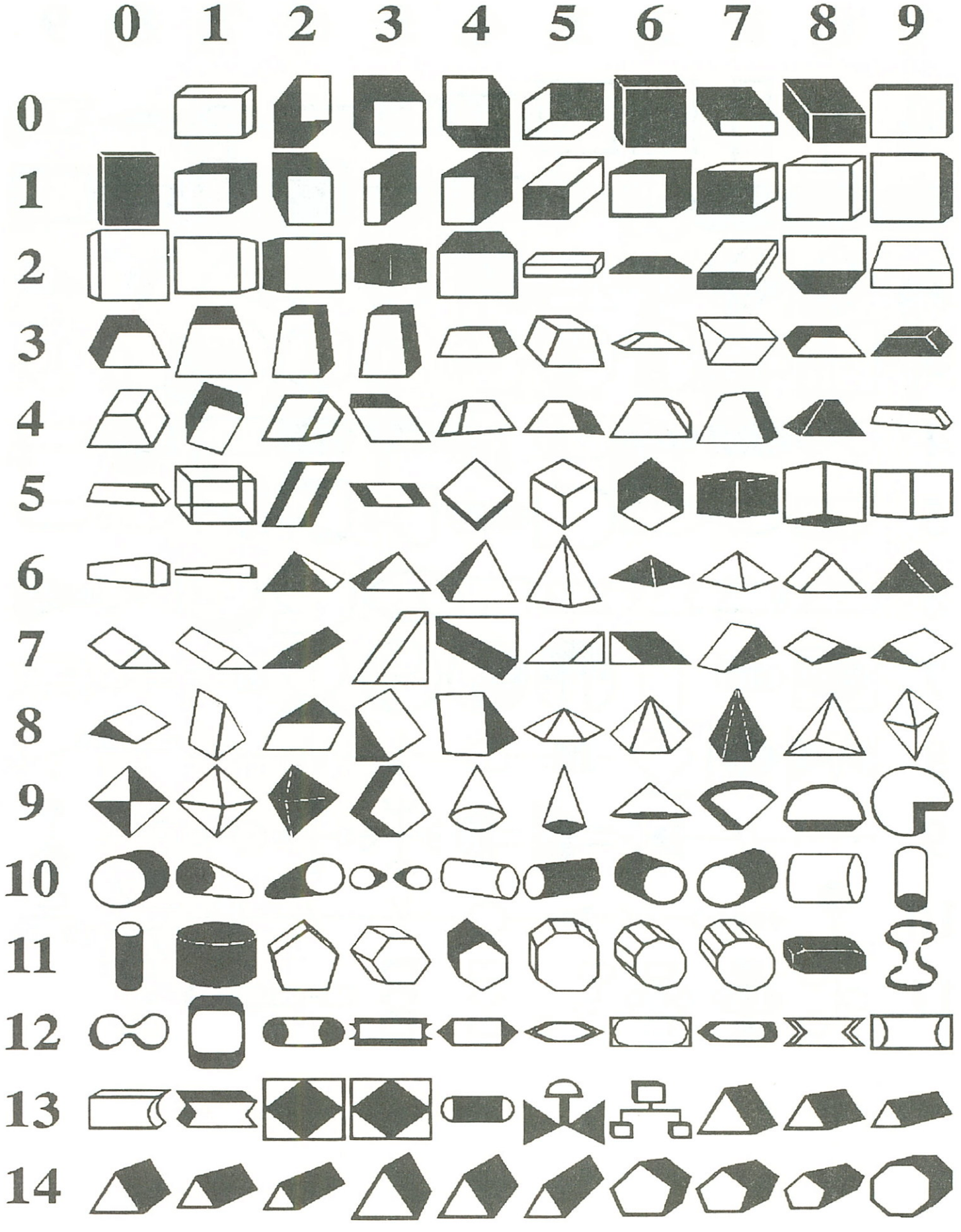
Science & Medicine



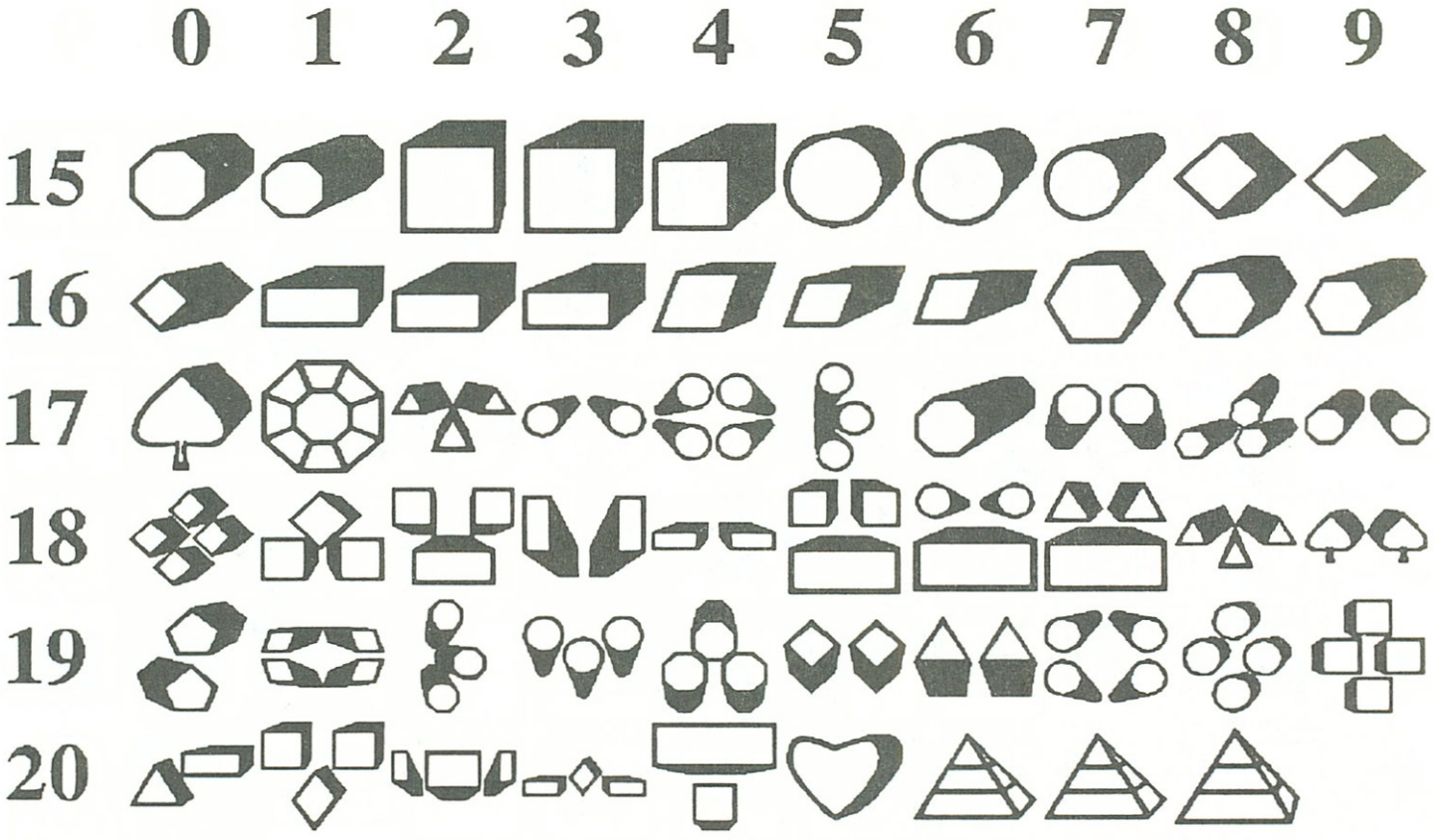
Shapes-2D



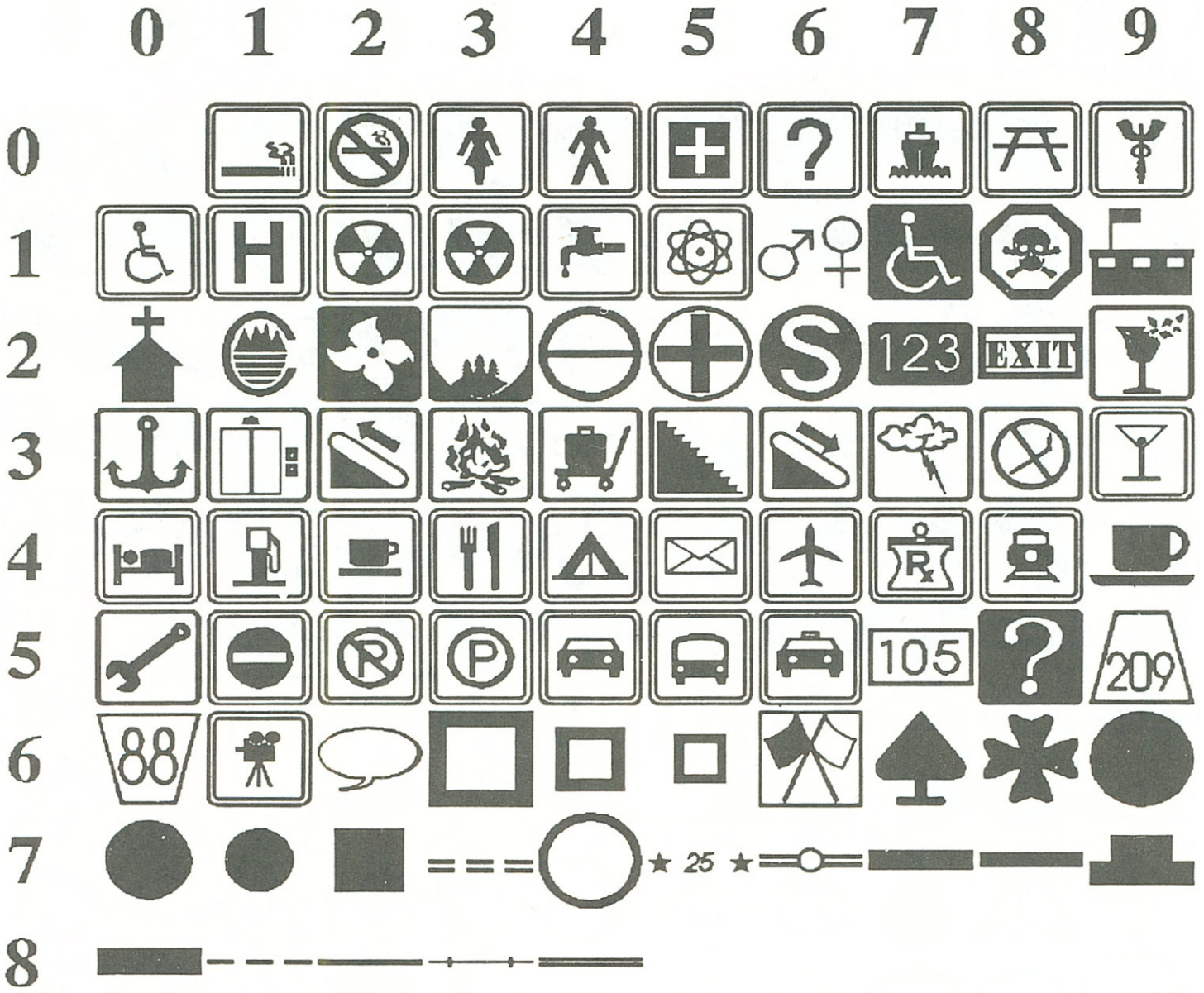
Shapes 3D



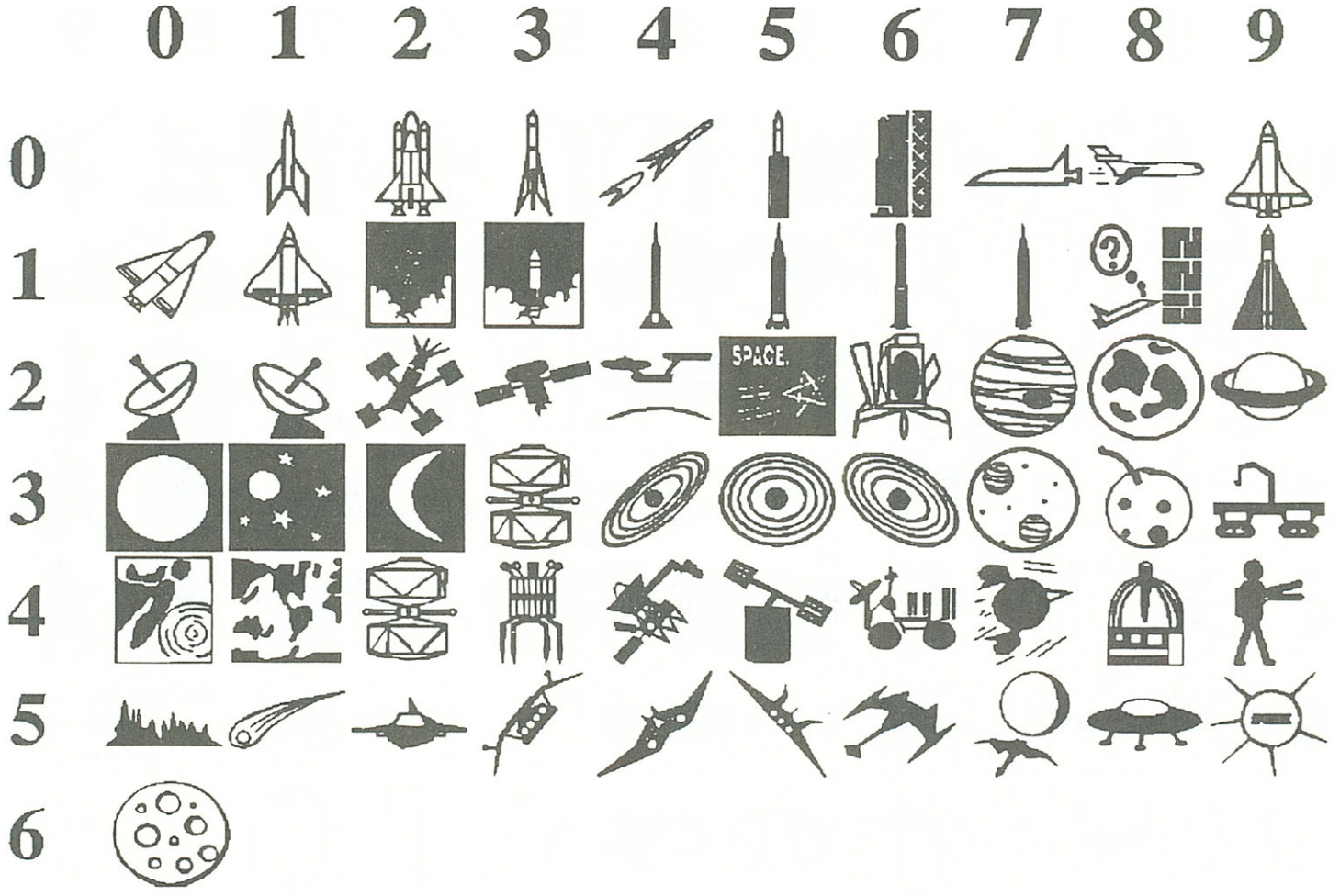
Shapes 3D



Sign & Symbols



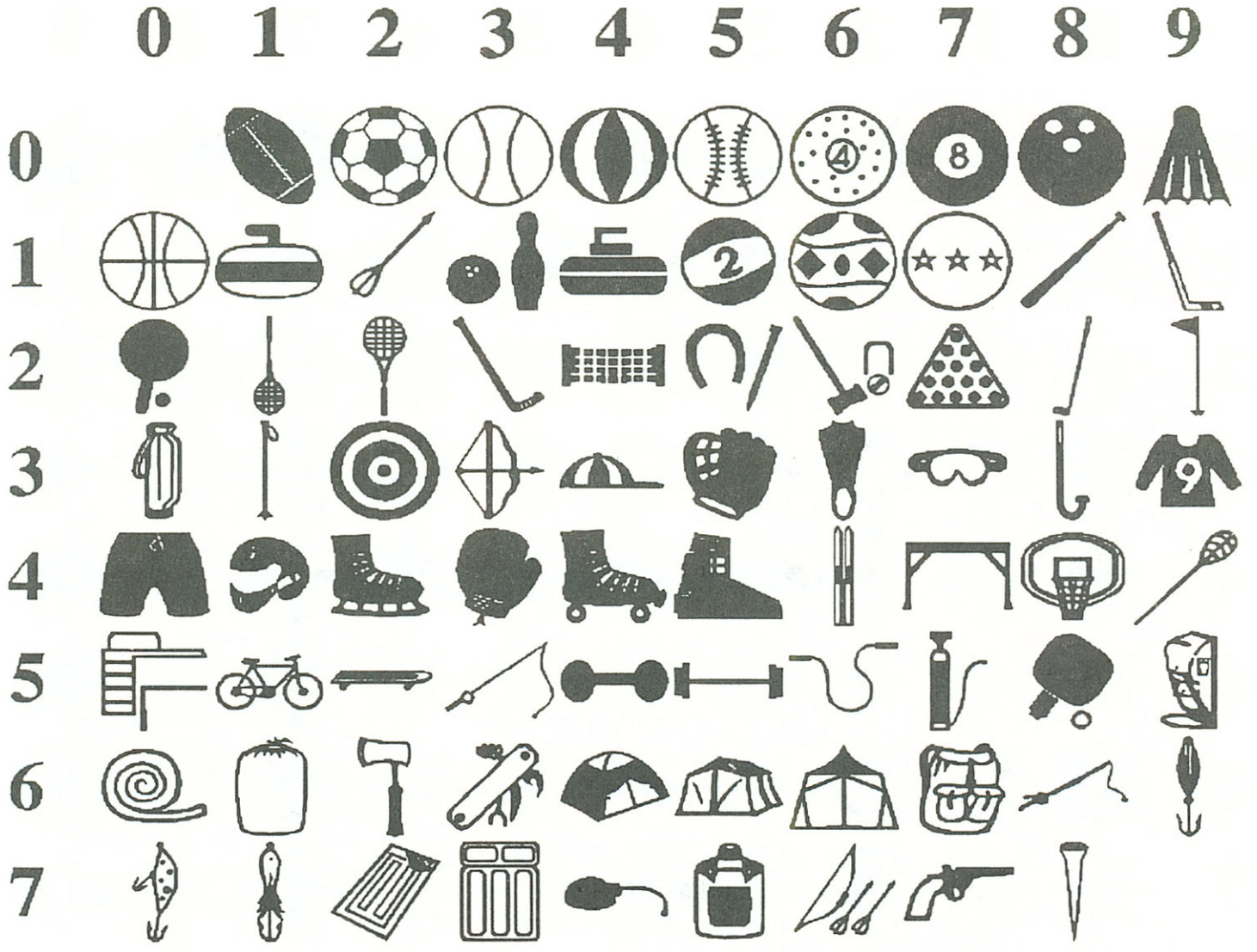
Space



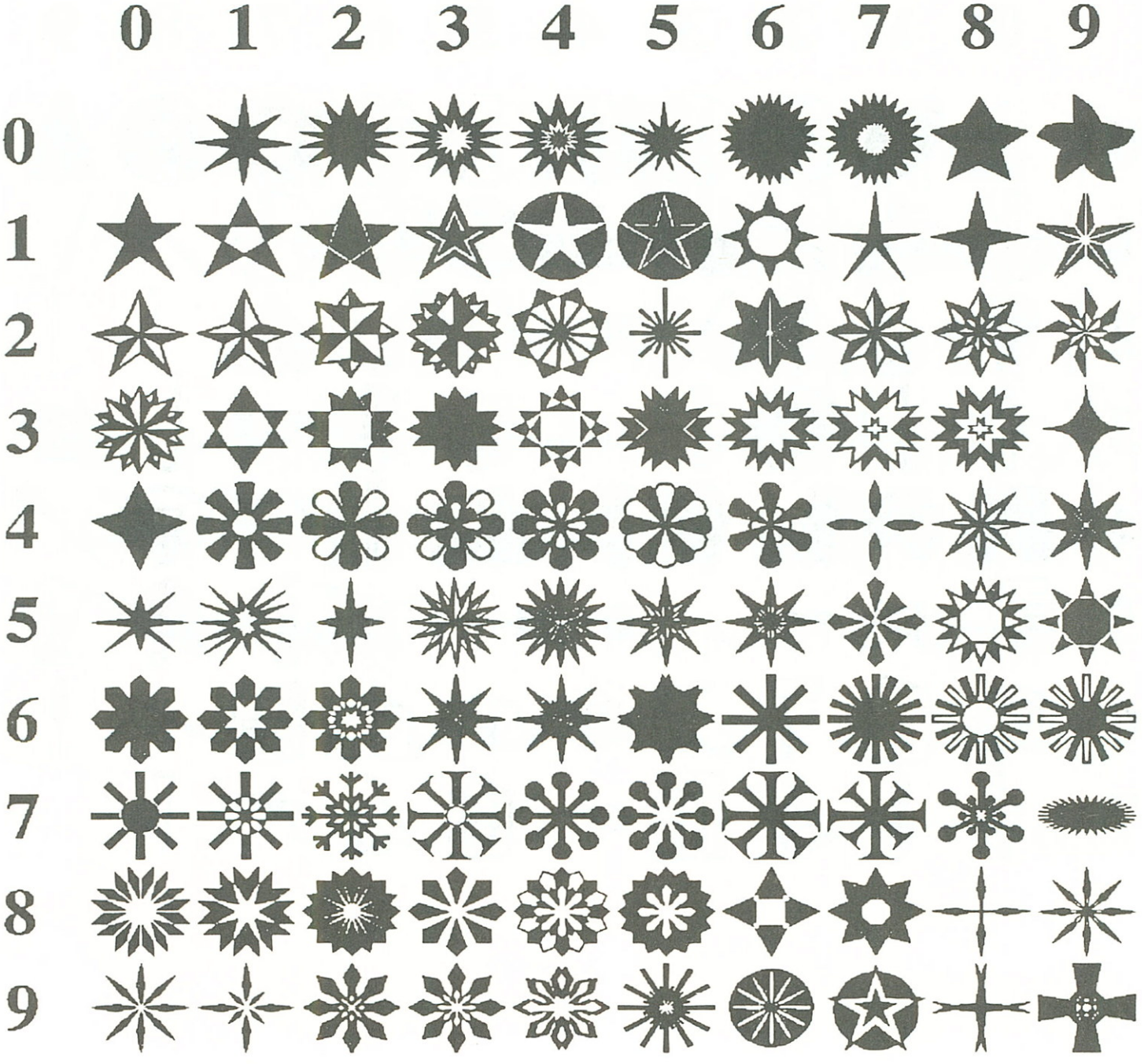
Sports Figures

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1										
2										
3										
4										
5										

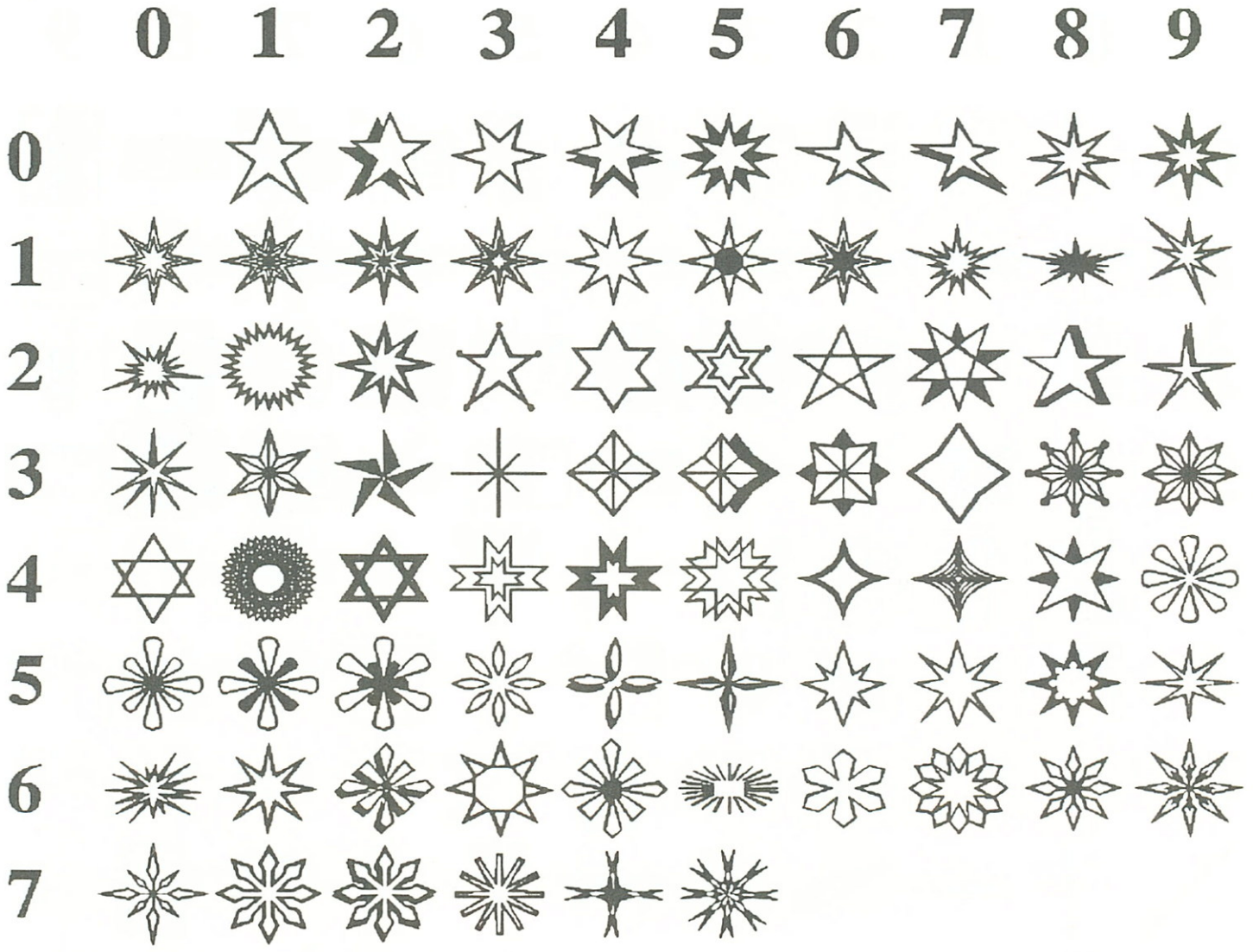
Sports & Hobbies



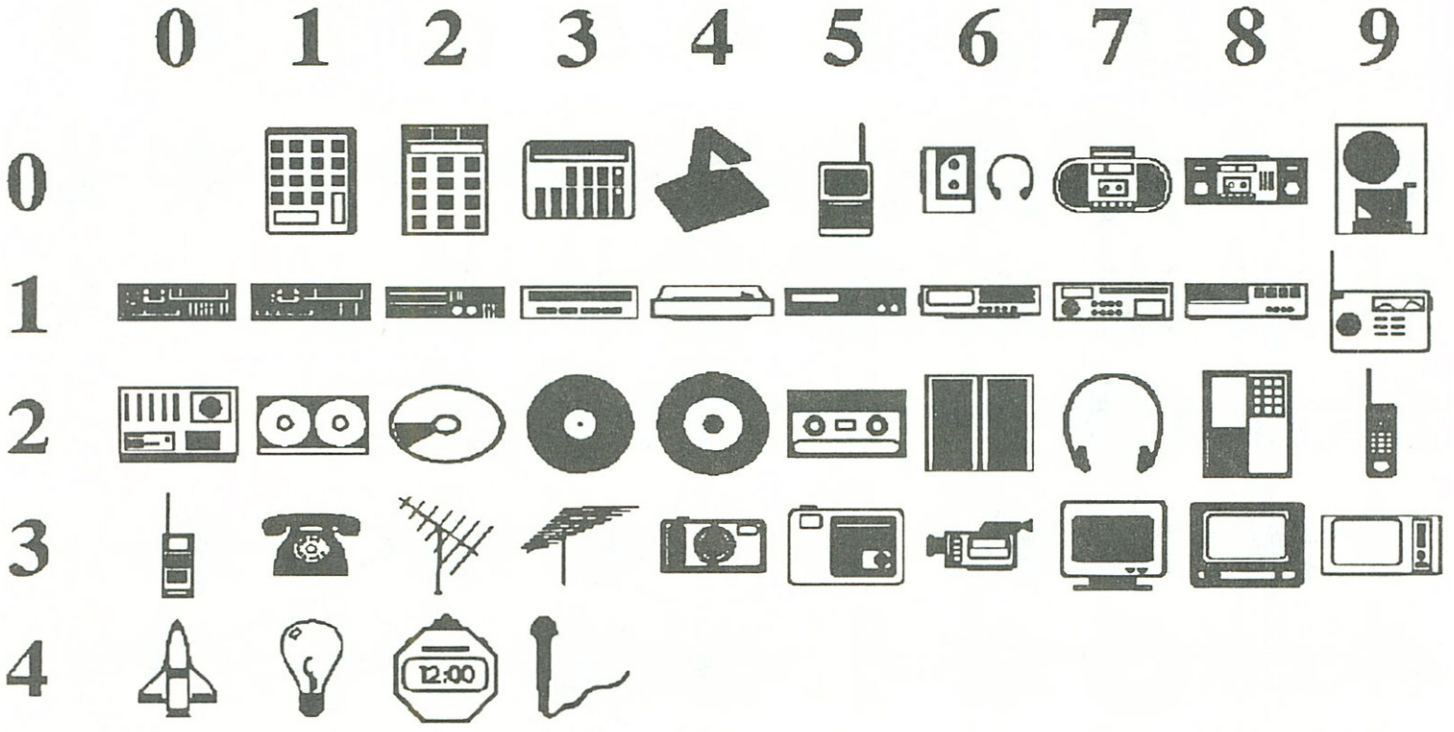
Stars-Filled



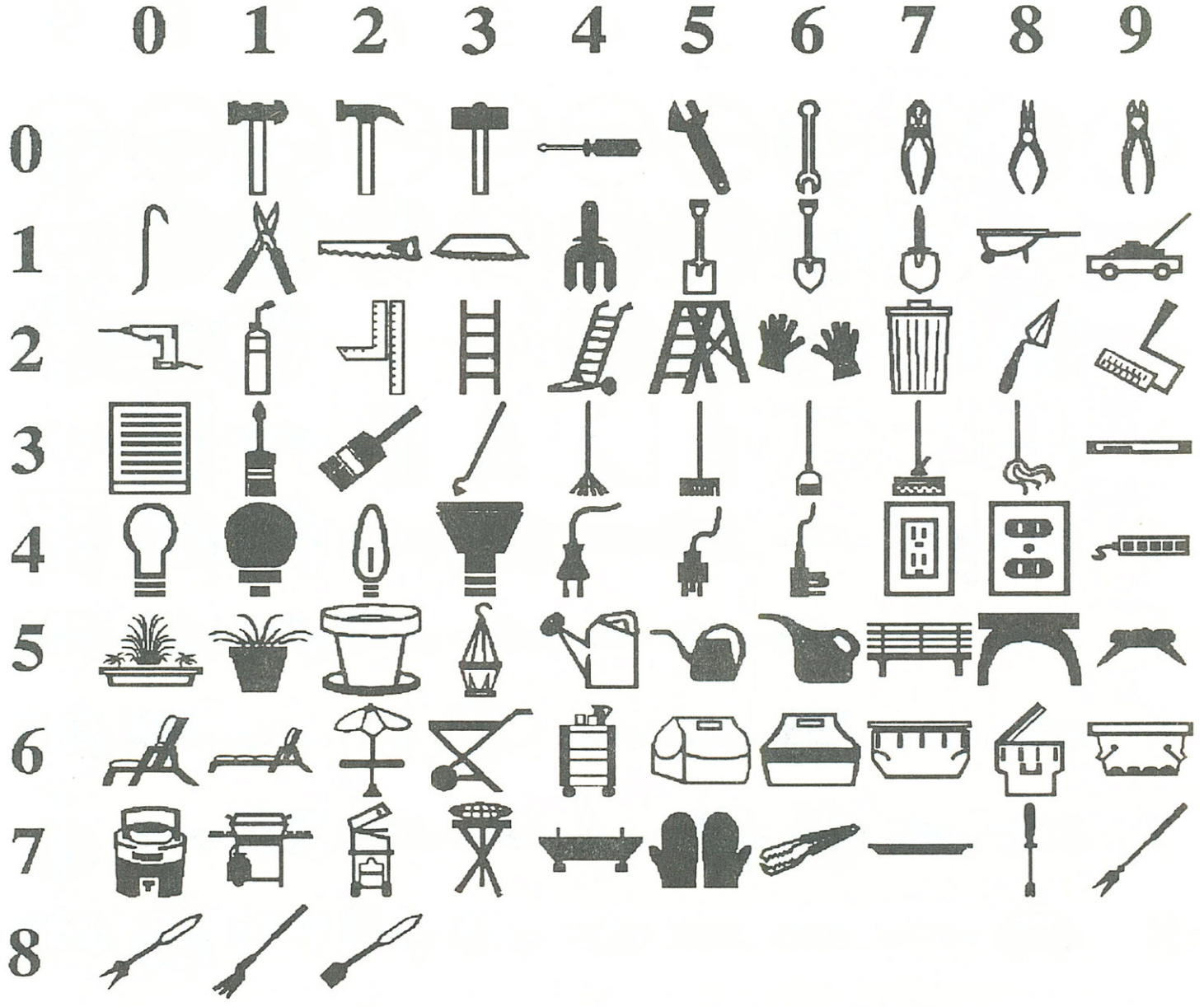
Stars-Outline



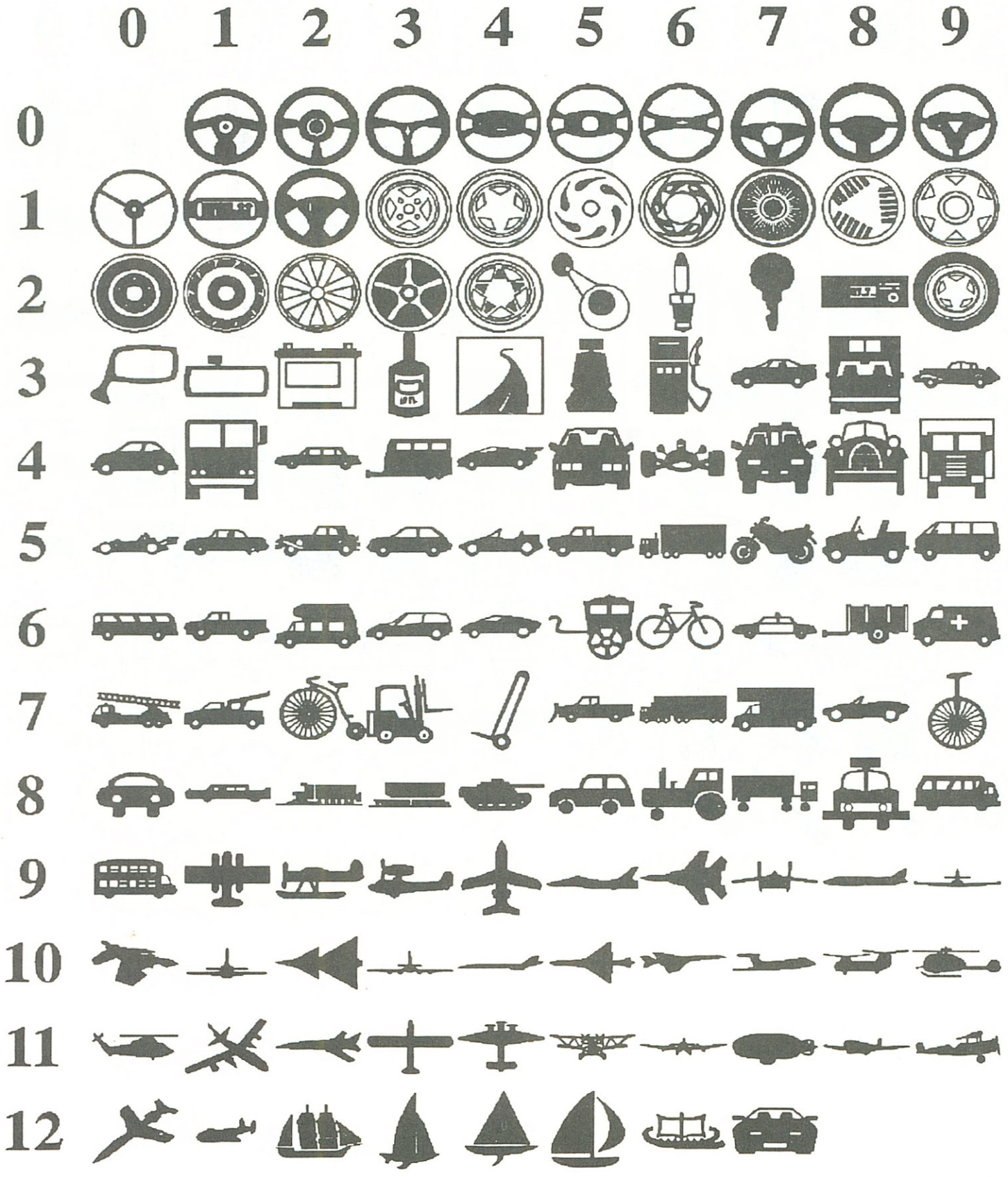
Technology



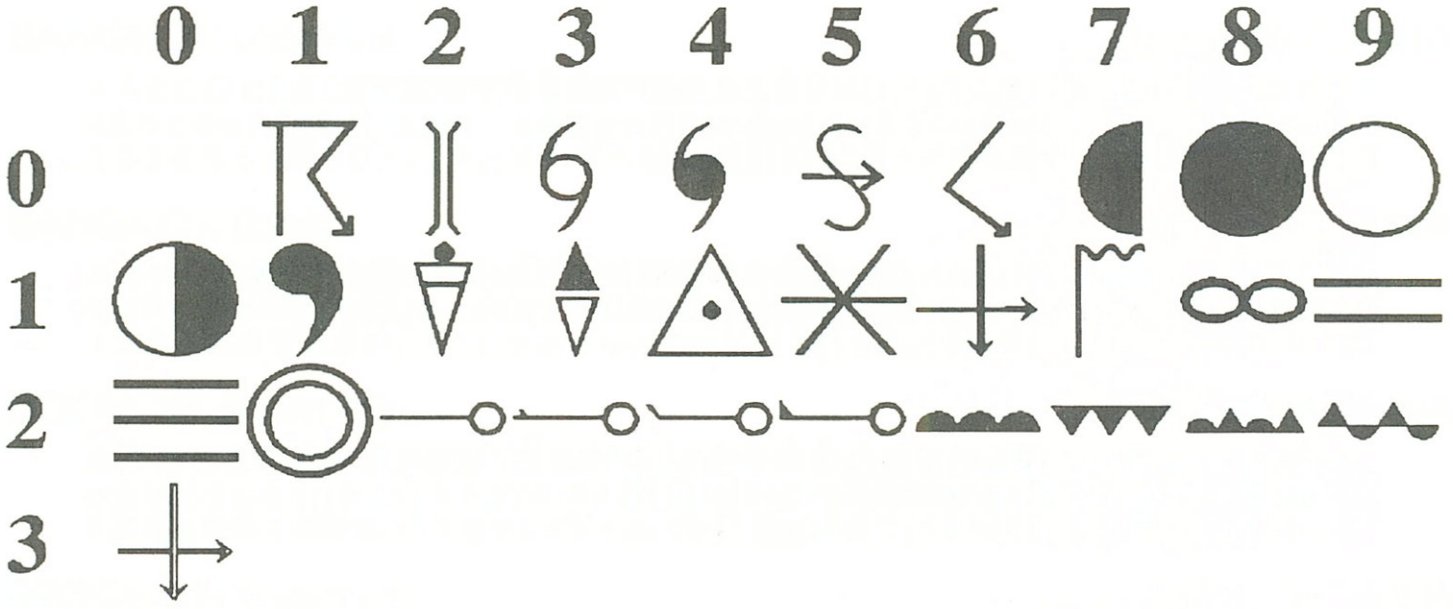
Tools & Gardening



Transportation



Weather



AARDVARK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

ARABIA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,:"'+-=_

AVALON (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

AVALON (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

AVALON (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

AVALON (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAHAMAS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAHAMAS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAHAMAS LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAHAMAS HEAVY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BANFF (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!?$%&*()[]{}.:,;'"-_

BANGKOK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BANGKOK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODNOFF (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BROOKLYN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BROOKLYN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BROOKLYN (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

BROOKLYN (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CASABLANCA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CASABLANCA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CASABLANCA (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

CASABLANCA (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CASPER OPENFACE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CENTURION OLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CENTURION OLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CENTURION OLD (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

COTTAGE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'"-_

CUPERTINO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CUPERTINO (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

DAWN CASTLE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

DAWN CASTLE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

DIXILAND (normal)

ERIE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ERIE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ERIE BLACK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ERIE BLACK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ERIE LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ERIE LIGHT (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANCE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANCE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKENSTEIN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKFURT GOTHIC (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aàbcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKFURT GOTHIC (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKFURT GOTHIC (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

FRANKFURT GOTHIC (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKFURT GOTHIC HEAVY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKFURT GOTHIC HEAVY (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FREEPORT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&()[]{}.:,;'-_*

FUJIYAMA CONDENSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/!\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED EXTRA BOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED EXTRA BOLD (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA CONDENSED LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA2 (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUJIYAMA2 (ITALIC)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GATINEAU (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GATINEAU (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GATINEAU (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

GATINEAU (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GEOGRAPHIC (normal)

GREEK/MATH SYMBOLS (normal)

ΑΒΧΔΕΦΓΗΙϑΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΥςΩ #ΨΖ
αβχδεφγηιφκλμνοπθρστυϖωξψζ
1234567890/|∴?≅#∃%⊥&*()[]{}<>.:,;∀∍+−=_

HOMEWARD BOUND (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*(){}[].:,;'-_

IRELAND (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

JUPITER (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

KOALA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

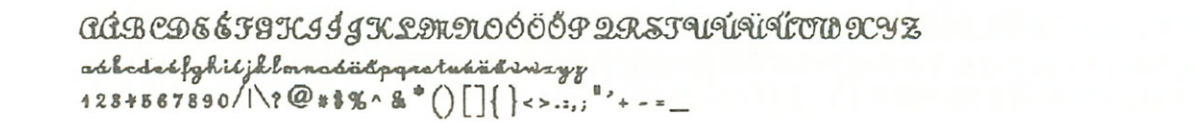
KOALA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

LINCOLN (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű b w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

LINUS (normal)



MEMORANDUM (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

MEMORANDUM (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

MONOSPACED (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

MONOSPACED (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

MONOSPACED (Italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _*

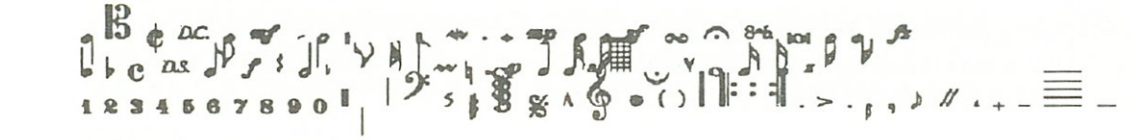
MONOSPACED (bold-italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _*

MOTOR (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

MUSICAL (normal)



MYSTICAL (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / ? $ % & * ( ) [ ] { } . : , ; ' - _*

NEBRASKA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEBRASKA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEBRASKA (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

NEBRASKA (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEW BRUNSWICK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEW BRUNSWICK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEW BRUNSWICK (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

NEW BRUNSWICK (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OTTAWA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OTTAWA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OTTAWA (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OTTAWA (bold-Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALM SPRINGS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALM SPRINGS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALM SPRINGS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALM SPRINGS (bold-Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PARADISE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PARAGON (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PENGUIN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PENGUIN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PENGUIN LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

POSSE (normal)

PRESIDENT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PROSE ANTIQUE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PROSE ANTIQUE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

RENFREW (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

SOUTHERN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SOUTHERN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SOUTHERN (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SOUTHERN (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STAMP (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

SWITZERLAND (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SWITZERLAND (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND BLACK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND BLACK (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SWITZERLAND NARROW (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND NARROW (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND NARROW (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SWITZERLAND NARROW (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SWITZERLAND CONDENSED (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED BLACK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED BLACK (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWITZERLAND CONDENSED LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SWITZERLAND INSERAT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TECHNICAL (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TECHNICAL (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

TIMPANI (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMPANI (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMPANI (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

TIMPANI (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMPANI HEAVY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMPANI HEAVY (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TORONTO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TORONTO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TORONTO (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

TORONTO (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UMBRELLA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNICORN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-

USA BLACK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

USA BLACK (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

USA LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

USA LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

VOGUE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

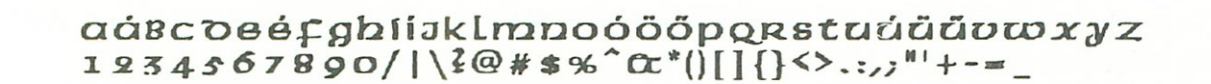
VOGUE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ZURICH CALLIGRAPHIC (normal)

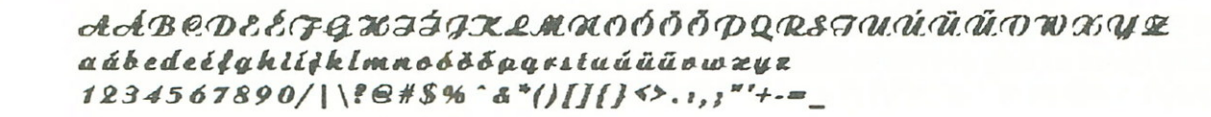
AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/| \?@#$%^&()[]{}<>.:,;''+-=_*

AMERICAN UNICAL (normal)



ANDROMEDA (normal)

ARISTON (bold-italic)



BITSTREAM-AMERIGO (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & " ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

BITSTREAM-AMERIGO (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

BITSTREAM-AMERIGO (italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _*

BITSTREAM-AMERIGO (bold-italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

BITSTREAM-CHARTER (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

BITSTREAM-CHARTER (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

BITSTREAM-CHARTER (italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _*

BITSTREAM-CHARTER (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BLIPPO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODONI CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODONI POSTER COMPRESSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODONI POSTER (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODONI BOOK (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BODONI BOOK (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BROADWAY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CALIGULA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CANAITH (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CALDERON (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CALDERON (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CHASLINE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CHITOWN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CLOISTER (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CORONET (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CYRILLIC (bold)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890ю|\Ю)/":!;?ъЪх=Х+Б,.Жбжэ.Ё-ё

DAYTONA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ELGARRETT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

EUROSTILE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

EUROSTILE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

EXOTIC (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

EXOTIC (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLORA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLORA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUSION (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUSION (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUTURA EXTRABOLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FUTURA HEAVY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GALAXY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GALAXY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GILL SANS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GILL SANS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GILL SANS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

GILL SANS (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GOUDY EXTRA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GOUDY OLDSTYLE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GOUDY OLDSTYLE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GOUDY OLDSTYLE (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

HELVNEU BLACK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HELVNEU BLACK (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HELVNEU ULTRALIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HELVNEU ULTRALIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ITC KORINNA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ITC KORINNA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ITC KORINNA (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ITC KORINNA (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

JACKSONVILLE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

KATHLITA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOóÖőPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/I\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

LATIN-WIDE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

LUBALINGRAPH (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

LUBALINGRAPH (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

MANZANITA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/\|?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MARIAGE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEWS-GOTHIC (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NEWS-GOTHIC (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OLD-TOWN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ORATOR (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

OSWALD GREY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PHOENIX (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PICA (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] [ ] < > . : , ; " ' + - = _

PALACIO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALACIO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

PALACIO (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

PRESTIGE ELITE (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

PRESTIGE ELITE (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

PRESTIGE ELITE (italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _*

PRESTIGE ELITE (bold-Italic)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

PROVANCE (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

PROVANCE (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

PROVANCE COMPACT (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROMAN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROMAN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROMAN (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ROMAN (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROMAN EXTRABOLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROMAN EXTRABOLD (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROISSY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROISSY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SANS HEAVY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aáábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SANS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SANS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SANS LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SANS THIN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

SANS SERIF (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SLOGAN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SCRIPT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SERIFA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SERIFA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SERIFA (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SERIFA BLACK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SERIFA LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SERIFA LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SHELLEY ALLEGRO (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SHELLEY ANDANTE (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SHELLEY VOLANTE (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

STONE SANS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SANS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SANS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

STONE SANS (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SANS SEMIBOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SANS SEMIBOLD (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

STONE SERIF (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SERIF (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SERIF (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

STONE SERIF (bold-Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SERIF SEMIBOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

STONE SERIF SEMIBOLD (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

STYME (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SWISS MONOSPACED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TEMPUS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMES MIRROR (normal)

AÀBCDEÈFGHIÌJKLMNOÒÖŐPQRSTUÙÜŰVWXYZ
aàbcdeèfghiìjklmnoòöőpqrstuùüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMES TEN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMES TEN (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

TIMES TEN (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüű wxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

TIMES TEN (bold-Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

UNIVERS (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS CONDENSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS CONDENSED (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

UNIVERS CONDENSED (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS CONDENSED LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

UNIVERS CONDENSED LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

UPPER EAST SIDE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?$%~&().:,;"'+-=

UNIVERSAL GREEK/MATH (normal)

ΑΒΨΔΕΦΓΗΙΞΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΘΩϐΧΥΖ
αβψδεφγηιξκλμνοπϑρστθωφχυζ
+ − × ÷ = ± ∓ ° ′ ″ / ƛ ħ | [ ] { } ⟨ ⟩ ∫ Σ Π ≡ ∂ · ∝ ≤ ≥ > ≷ < ~ ≶ ≈ ¯ ‴ √ |

UNIVERSAL NEWCOMM (normal)

∅ ○ ⌂ ™ ⇦ ⇨ ☒ . ⊗ ♡ ◇ □ □ . .. © © ⇦ ® ✔ ○ ® ☜ ™ ☞
▪ ● ⌂ ™ ⇦ ⇨ □ _ ○ ♥ ◆ ■ ■ _ _ © © ⇦ ® √ ● ® • ™ •
− × ÷ = ± @ ° ′ ″ % ♀ ‖‖ ♂ × ÷ = ± @ ° ′ ″ % ▪ ℞ ... ¶ ☆ ☆ ★ ♤ ★ ♠ ♧ ♣ ∅ % ☎ %

VIVALDI (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

WINDSOR (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ZAPF ELLIPTICAL (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ZAPF ELLIPTICAL (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ZAPF ELLIPTICAL (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ZAPF ELLIPTICAL (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ADOBE GARAMOND (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ADOBE GARAMOND (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ADOBE GARAMOND (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ADOBE GARAMOND (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ADOBE GARAMOND SEMIBOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ADOBE GARAMOND SEMIBOLD (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ALEXANDRIA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ALEXANDRIA (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

ALEXANDRIA (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

ALEXANDRIA (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ALGERIAN (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

ARSIS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

BALLON (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAUER BODONI (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAUER BODONI (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BAUER BODONI (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

BEMBO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BEMBO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BEMBO (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

BEMBO (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BERHARD ANTIQUE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BIRCH (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-

BLACKOAK (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐ PQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

BRITANNIC LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

BRITANNIC MEDIUM (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CALLIGRAPHY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

CASEAROPEN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

CHARLEMAGNE-REGULAR (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-_

COPPERLATE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

COVENTRY SCRIPT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

CYRILL-HELVETICA (normal)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-HELVETICA (bold)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-HELVETICA (italic)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-HELVETICA (bold-italic)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-TIMES (normal)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-TIMES (bold)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-TIMES (italic)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

CYRILL-TIMES (bold-italic)

ФИСВУАПРШОЛДЬТЩЗЙКЫЕГМЦЧНЯ
фисвуапршолдьтщзйкыегмцчня
1234567890

DOROVAR (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@*$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

DOROVAR (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_*

DYNASTY BLACK CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

DYNASTY BLACK EXTENDED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*[]{}<>.:,;"'+-=_

EUROSTILE DEMI (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

EUROSTILE EXTENDED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*[]{}<>.:,;"'+-=_

EUROSTILE EXTENDED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*[]{}<>.:,;"'+-=_

FETTE ENGSCHIFT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLARE GOTHIC (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLARE GOTHIC (Italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLARE GOTHIC LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FLARE GOTHIC LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKLIN GOTHIC EXTRACONDENSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKLIN GOTHIC CONDENSED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRANKLIN GOTHIC CONDENSED (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

FRUTIGER (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRUTIGER (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

FRUTIGER (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSÐUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

FRUTIGER (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVÐXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

GATSBY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GATSBY (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GATSBY (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

GATSBY (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GARRISON EXTRABOLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GARRISON EXTRABOLD CONDENSED (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GARRISON KAYO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GIOTTO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GIOTTO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GOUDY HANDTOOLED (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

GREGORIAN (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HERRITAGE BOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HERRITAGE BOLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

HARRITAGE EXTRABOLD (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

JULIAN GOTHIC (italic)

LIBERTY (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,:"'+-=_

MADRONE (bold)

MEMPHIS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS EXTRABOLD (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MEMPHIS LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MESQUITE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-

MICRO (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=

MICRO (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'+-=_

MICRO (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=*

MICRO (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

MURAL SCRIPT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

NORA CASUAL (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

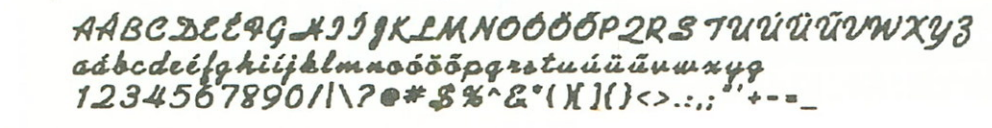
POPLAR (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'-

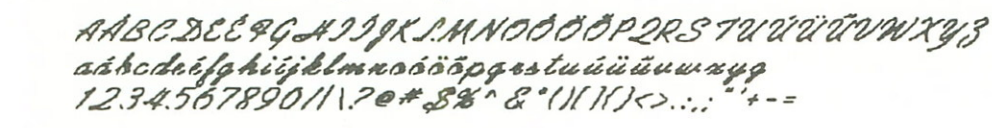
PRELUDE SCRIPT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=*

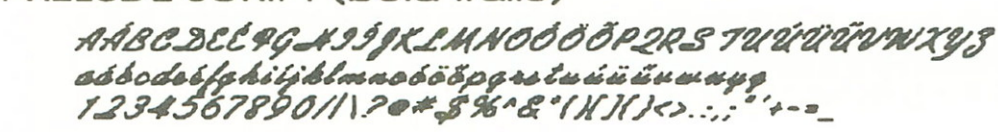
PRELUDE SCRIPT (bold)



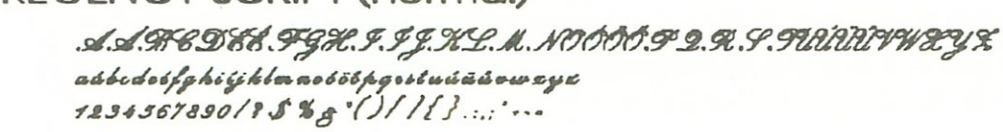
PRELUDE SCRIPT (italic)



PRELUDE SCRIPT (bold-italic)



REGENCY SCRIPT (normal)



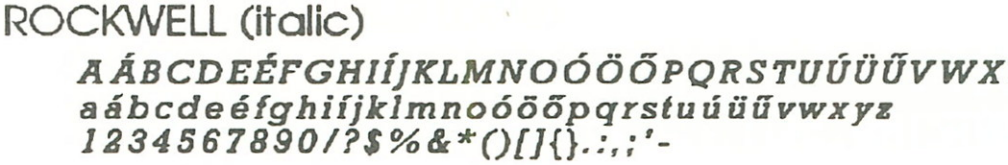
RITZ (normal)

RITZ (italic)

ROCKWELL (normal)

ROCKWELL (bold)

ROCKWELL (italic)



ROCKWELL (bold-italic)

ROCKWELL LIGHT (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

ROCKWELL LIGHT (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&()[]{}<>.:,;"'+-=_*

SERPENTINE (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

SERPENTINE (bold-italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&*()[]{}.:,;'+-=_

STOP (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

VILLAGE SQUARE (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

WEISS (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

WEISS (bold)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

WEISS (italic)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/?$%&()[]{}.:,;'-*

WEISS EXTRA (normal)

AÁBCDEÉFGHIÍJKLMNOÓÖŐPQRSTUÚÜŰVWXYZ
aábcdeéfghiíjklmnoóöőpqrstuúüűvwxyz
1234567890/|\?@#$%^&*()[]{}<>.:,;"'+-=_

WINDSOR BOLD (bold)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

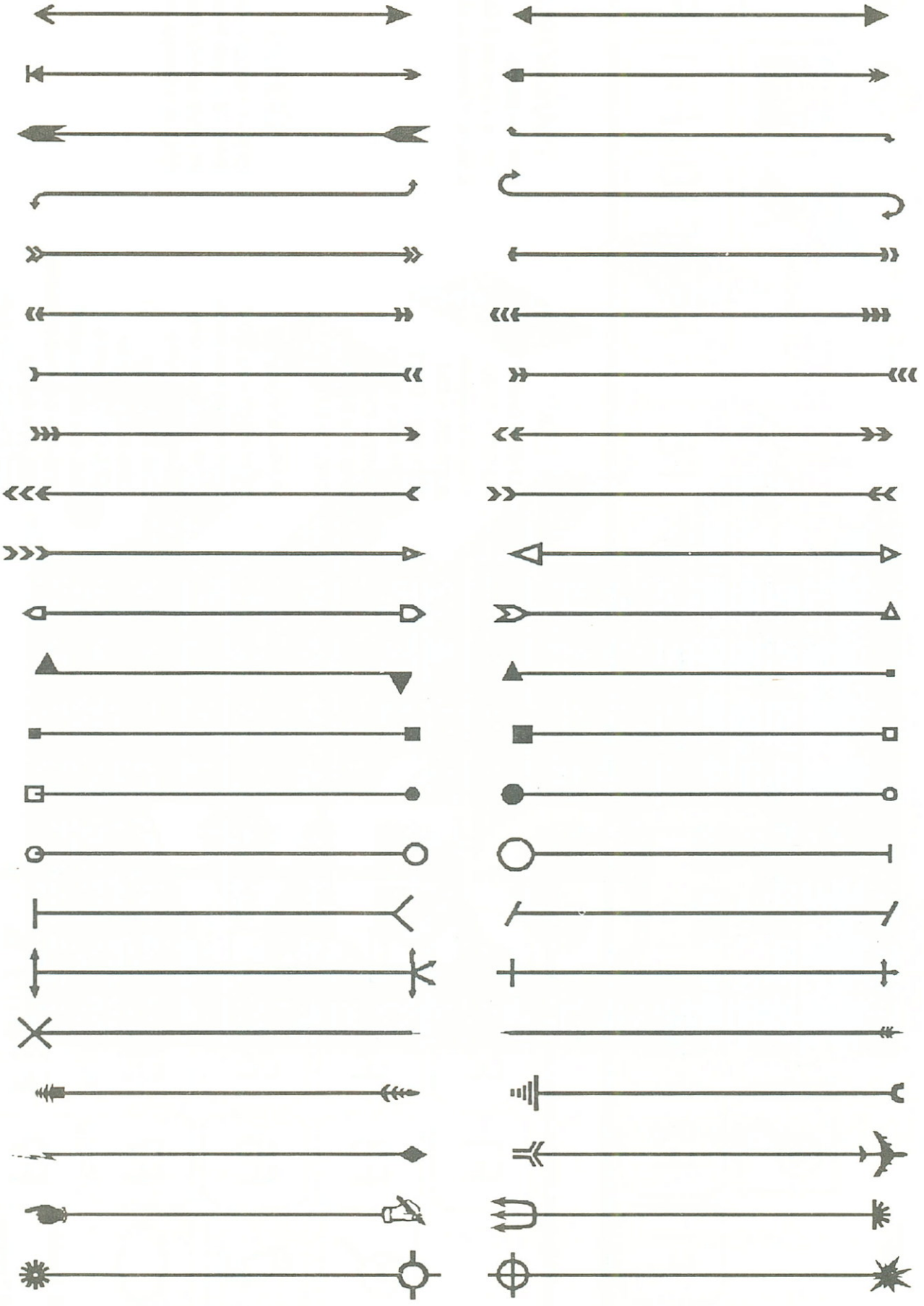
WINDSOR ELONGATED (normal)

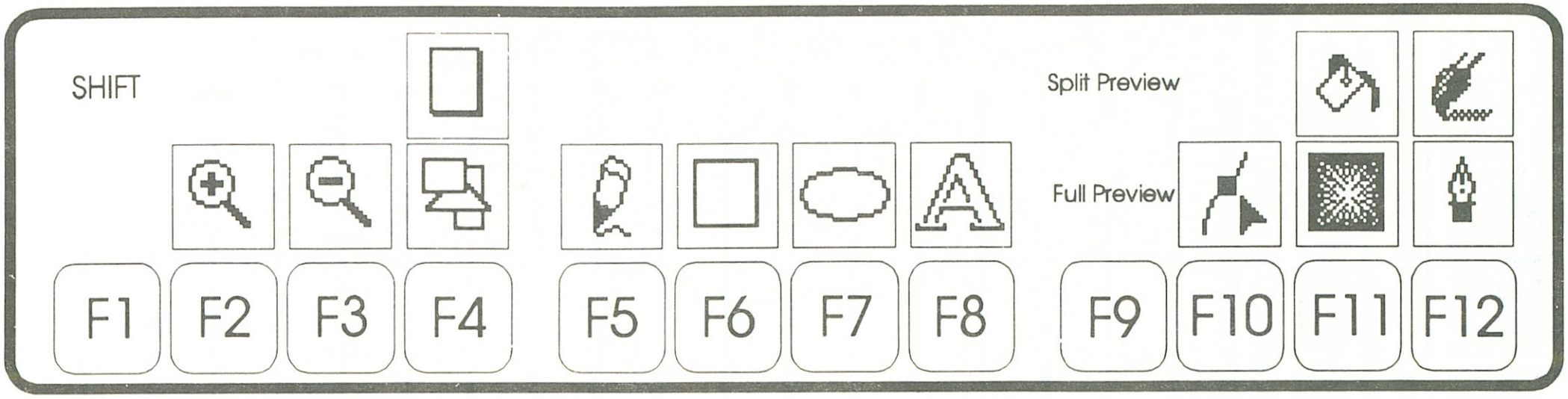
A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - = _

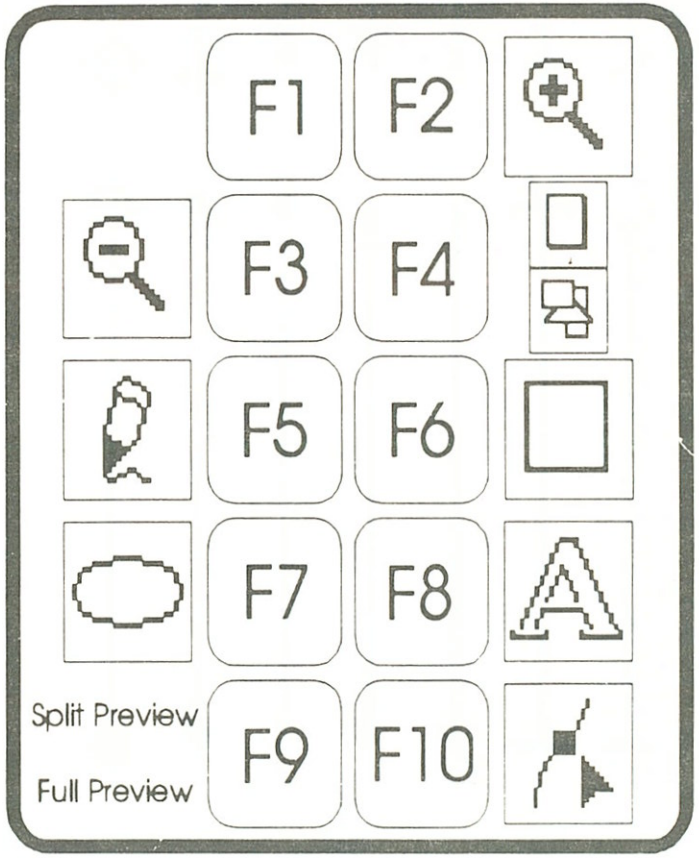
WINDSOR LIGHT CONDENSED (normal)

A Á B C D E É F G H I Í J K L M N O Ó Ö Ő P Q R S T U Ú Ü Ű V W X Y Z
a á b c d e é f g h i í j k l m n o ó ö ő p q r s t u ú ü ű v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 / | \ ? @ # $ % ^ & * ( ) [ ] { } < > . : , ; " ' + - =

Vonalvégződések







FILE

CTRL-O = Open
CTRL-S = Save
CTRL-P = Print
CTRL-X = Exit

EFFECTS

CTRL-B = Blend
CTRL-E = Extrude

SPECIAL

CTRL-J = Preferences

EDIT

ALT-BS = Undo
ALT-RET = Redo
CTRL-R = Repeat
SHIFT-DEL = Cut
CTRL-INS = Copy
SHIFT-INS = Paste
DELETE = Clear
CTRL-D = Duplicate
CTRL-T = Edit Text

ARRANGE

SHIFT-PGUP = To Front
SHIFT-PGDN = To Back
PGUP = Forward One
PGDN = Back One
CTRL-G = Group
CTRL-U = Ungroup
CTRL-C = Combine
CTRL-K = Break Apart
CTRL-V = Convert to Curves
CTRL-A = Alaign
CTRL-F = Fit Text to Path
CTRL-Z = Alaign to Baseline

TRANSFORM

CTRL-L = Move
CTRL-N = Rotate & Skew
CTRL-Q = Strech & Mirror

DISPLAY

CTRL-Y = Snap to Grid
SHIFT-F9 = Split Preview
F9 = Full-screen Preview
CTRL-W = Refresh Wire

VÉGE

magyar Windows™

A Microsoft® Windows™ 3.1 magyar nyelvű kiegészítése

Mit kell tudni a TrueType™ fontokról?

A TrueType™ fontok használatával egységessé teheti elkészített munkáinak írásképét, függetlenül attól, hogy milyen eszközön jeleníti meg. A fontok minőségét az Apple® és a Microsoft® neve fémjelzi. A használt eszközön — legyen az egyszerű CGA megjelenítő, 9 tűs mátrix nyomtató, vagy nagyfelbontású képernyő, illetve lézernyomtató — biztos lehet benne, hogy a lehető legjobb minőségű eredményt kapja.

Hogyan lehet igazi magyar TrueType™ fontokat készíteni?

A Windows 3.1-el szállított fontok nem tartalmazzák a kétvesszős magyar karaktereket. A forgalomban levő fontszerkesztők hibája az, hogy a módosított teljes font minőségét jelentősen rontják. Ezért mi — szemben másokkal — nem ezt az utat választottuk. Készítettünk egy olyan programot, amely a magas felbontásban elkészített kétvesszős ékezettel egészíti ki — az Ön tulajdonában lévő — eredeti TrueType™ fontokat, és végrehajtja a szükséges módosításokat. Ezzel biztosítja a teljes magyar ékezetes ABC használatát.

Ez a megoldás két jelentős előnnyel jár:

— nem romlik a használt TrueType™ fontok minősége;
— a termékünk olcsóbb, hiszen nem tartalmazza az eredeti font költségét.

A „*magyar* Windows™ fontok" a fenti megoldást biztosítják!

Forgalmazók

Scriptum Kft.
6771 Szeged
Mályva u. 34.
Tel./Fax: (62) 55-722
Levél:
6771 Szeged-Szőreg, Pf.: 2.

ComputerBooks Kft.
Budapest, XII., Tartsay V. u. 12.
Telefon: 175-1564
Fax: 175-3591
Levél:
1253 Budapest, Pf.: 71.

TrueType™ fontminta
(magyar Windows® fontok)

Courier New	Times New Roman	Arial
áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ
áéíóöőúüű *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*
áéíóöőúüű **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**
áéíóöőúüű ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***
áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ
áéíóöőúüű *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*
áéíóöőúüű **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**
áéíóöőúüű ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***
áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ	áéíóöőúüű ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ
áéíóöőúüű *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*	*áéíóöőúüű* *ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ*
áéíóöőúüű **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**	**áéíóöőúüű** **ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ**
áéíóöőúüű ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***	***áéíóöőúüű*** ***ÁÉÍÓÖŐÚÜŰ***

Keresse a CorelDraw® TrueType™ fontjait is magyarító programunkat!

Lemezmelléklet

A könyvhöz tartozó lemezmellékleten az alábbi állományok találhatók:

FONTS.EXE..... tíz betűkészlet
FONTS.INI ..... a betűkészletek adatai
FONTS.GIF..... a lemezen található betűkészletek
WFNUTIL.EXE ..... WFN karbantartó segédprogram
BEETHOVE.CDR..... CorelDRAW kép
TIGER.CDR..... CorelDRAW kép

A lemezen található 10 olyan betűkészlet, amelyet a CorelDRAW programcsomag nem tartalmaz. A *fonts.exe* program elindításával ezek automatikusan kicsomagolódnak. A betűtípusok megtekinthetők a *fonts.gif* képen, ahol minden készlet neve, a saját karaktereivel van írva. A *fonts.ini* állomány tartalmazza azokat az információkat, amelyekkel ki kell egészíteni a *CORELDRW.INI* állományt, hogy felhasználhassuk az új be-tűkészleteket.

A lemezre felkerült két kiemelkedően jó minőségű CorelDRAW kép. Az egyik egy tigrist, a másik Beethovent ábrázolja. Legjobban 256 színű képernyőmeghajtóval élvezhetők.

A lemezen található egy *WFNUTIL* nevű segédprogram is, amely átnézi és szintaktikailag ellenőrizi a *CORELDRW.INI* állomány [CorelDRWFonts] fejezetét, valamint létrehoz két állományt. A *fontorig.doc* a meglévő betűkészletek CorelDRAW nevét, és a hozzájuk tartozó WFN állományban található hivatalos nevet tartalmazza. A *fonttype.doc* állomány pedig a betűkészletek CorelDRAW neve mellett, az adott készletből rendelkezésre álló stílusokat tartalmazza táblázatos formában.

A *WFNUTIL* induláskor a *CORELDRW.INI* állományt keresi, ezért vagy abból a könyvtárból indítsuk, ahol a *CORELDRW.INI* található vagy paraméterként adjuk meg annak elérési útját. Például:

C:\>WFNUTIL C:\WINDOWS\CORELDRW\

A programot a saját WFN állományainkon teszteltük, s ebben a környezetben hiba nélkül futott. Bármilyen probléma vagy hibajelenség bejelentését nagyon szivesen vennénk. Elérhetők vagyunk a **Bevezetőben** említett két BBS-ben. A *WFNUTIL* későbbi, továbbfejlesztett illetve javított változatai is ott lesznek megtalálhatók.

Ára lemezzel: 499 Ft

PRESENT®
COMPUTER Számítástechnikai
kereskedés és Szoftverház
1065 Budapest, Nagymező u. 64. Telefon: 132-77-51

PC
PINCE

A FELSZÍN ALATTI LÉNYEG